
KUSARI.SPACE
ENTRA EN JUEGO
ABRIL 2003
Nº28
2 CD
Juego + demos
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
SWAT 3
Un clásico antiterrorista
DEMOS
Freelancer
Tropico 2: Pirate Cove
Harbinger
Pro Race Driver
Echelon: Wind Warriors
UT 2003
Bonus Pack
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 28 ABRIL 2003 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
8 424094 001477 00028
PRIMERAS IMPRESIONES
COMMANDOS 3
El asalto definitivo
EMPIRES
Tras la estela de Age of Empires y Empire Earth
PRO RACE DRIVER
Carreras con historia
FREELANCER
Un universo casi infinito
TRUCOS
PRAETORIANS · COMMAND & CONQUER: GENERALS · UNREAL II · SILENT HILL 2 · O.R.B.
SPLINTER CELL · IGI 2: COVERT STRIKE · CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD · FREELANCER...

UNA NUEVA DIMENSIÓN ESTRATÉGICA Y TÁCTICA

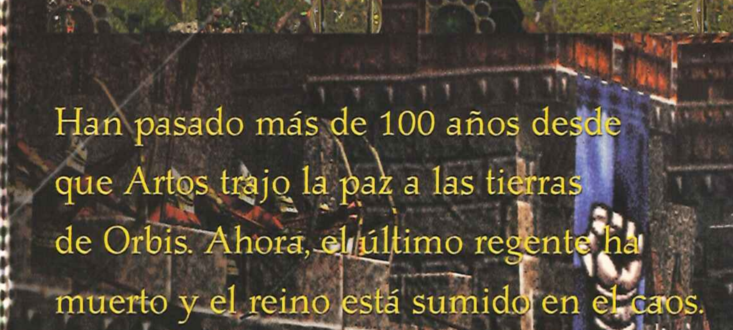
- **Juego de estrategia en tiempo real sin rival.** La fantástica tecnología 3D muestra el terreno, las provincias y las culturas vivas como ningún otro juego.

- **Tácticas militares reales** con un vasto rango de herramientas de combate: caballería, lanza proyectiles, catapultas, espías, elefantes de guerra, archidruidas, elementales, gólems, seres invocados ¡y muchos más!

- **Adversarios de avanzada IA** tantean tus defensas en busca de tus puntos débiles y pactan alianzas a tus espaldas.

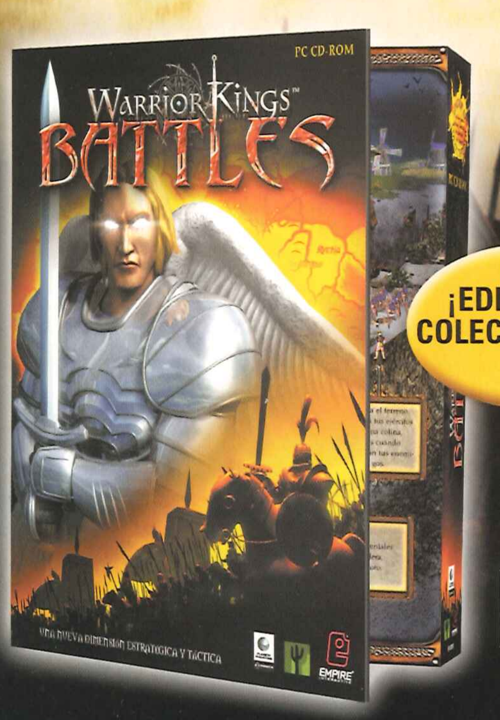
- **22 misiones, 50 generales y más de 40 horas de juego.**

- **Modos de juego** Escaramuza, Internet, Captura la bandera, Asedio, Protege a tu Rey, y modo multijugador en el que hasta 8 jugadores pueden elegir sus propios ejércitos y enfrentarse contra oponentes, ya sean humanos o controlados por la CPU.



Han pasado más de 100 años desde que Artos trajo la paz a las tierras de Orbis. Ahora, el último regente ha muerto y el reino está sumido en el caos.

La anarquía ha llegado a extenderse, como una plaga hasta los Imperios del Sur y del Este: los Imperios se han hecho añicos, fragmentándose en Baronías, Provincias y Ciudades Estado, en las que la mano de cada hombre se enfrenta a las de sus hermanos en una terrible y sangrienta batalla por la supervivencia y la supremacía. Tú eres el regente de una pequeña provincia y para sobrevivir, tendrás que conquistar o morir.



¡EDICIÓN DE COLECCIONISTA!

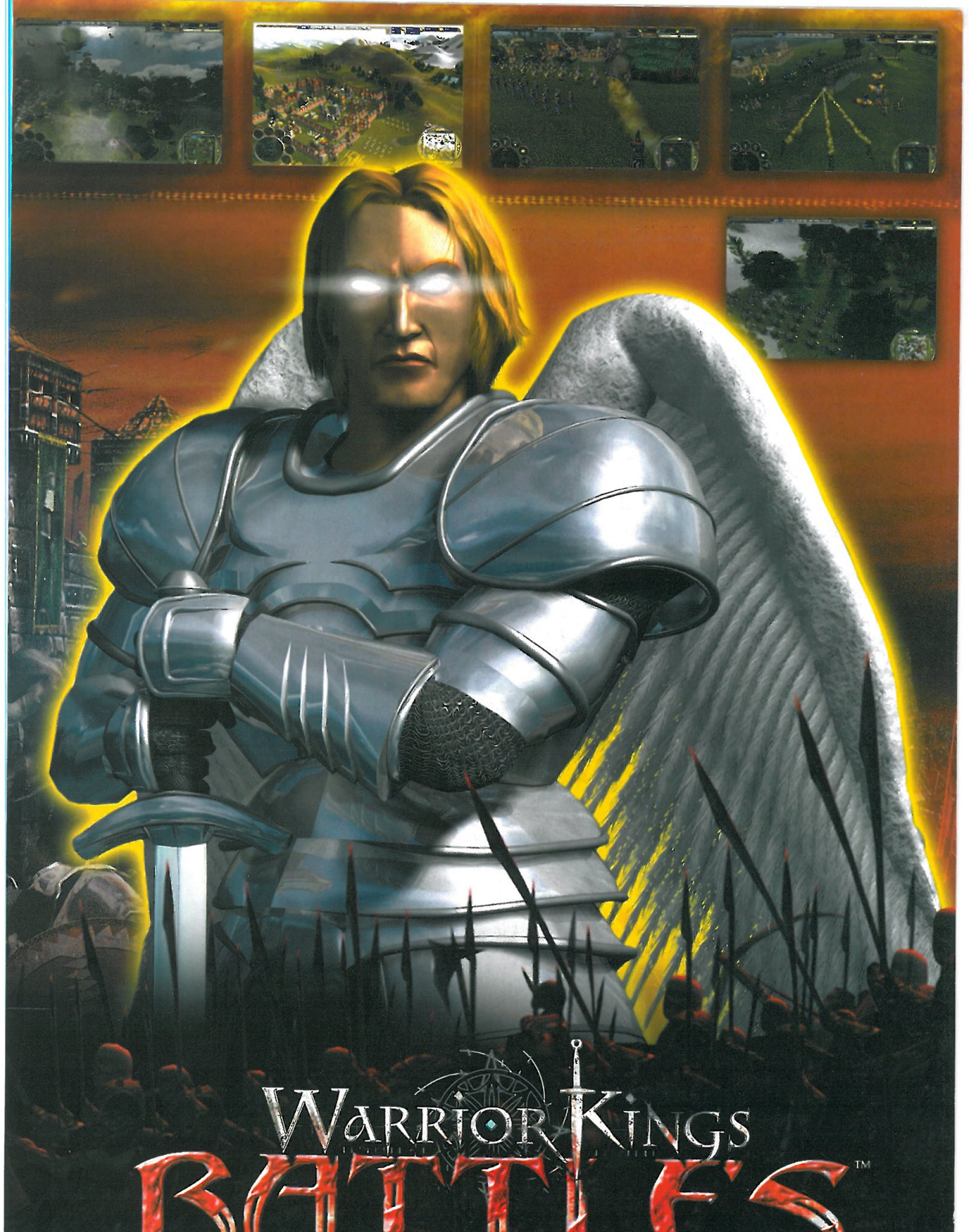












WARRIOR KINGS
BATTLES™

LA TIRANÍA DEL HOMBRE GRIS

Se supone que las desigualdades y las jerarquías se justifican (en sociedades "libres") porque los que están arriba son los más inteligentes, los más creativos, los mejor preparados. Pero tú sabes que eso no siempre es cierto, que un tipo más bien gris y con coeficiente intelectual bajo sospecha puede llegar a presidir una superpotencia y abocar el mundo al desastre bélico.

También en la creación virtual se detecta este extraño fenómeno. Personas a todas luces grises sin ideas que valgan la pena ni sentido de la aventura pueden llegar a la cúspide e imponer sus valores, su lógica castradora. Son aquellos que se empeñan en repetir hasta la saciedad las mismas fórmulas de juego con el argumento (fascinante) de que eres tú quien no quiere jugar a otra cosa.

Te condenan a jugar a juegos grises porque piensan que tú eres gris. Tal vez ni siquiera se dan cuenta de que los grises son ellos, y que tú puedes disfrutar con una fórmula clásica de eficacia probada pero que también agradeces algo de fértil anarquía, que te gusta que te sorprendan. Que quieres sentarte frente a tu PC con la mágica sensación de que algo grande está punto de pasar. Quizás deberíamos remontarnos al lanzamiento de *Los Sims* para encontrar una propuesta verdaderamente rompedora.

Leyendo las aportaciones a secciones como Carta Blanca, nos damos cuenta de que hemos conectado con un amplio núcleo de jugadores inquietos del que tú probablemente formes parte. Tal vez algún día los hombres grises de la industria se tomen la molestia de leerte y se den cuenta de que, después de todo, existes.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol García, Sandra Sol y J. Moncayo

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, G. Carmona, J.J. Cid, A. Guerra, M.A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita y J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación
Martín Sánchez y Ricardo Díaz

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € - Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/04/2003 - Printed in Spain

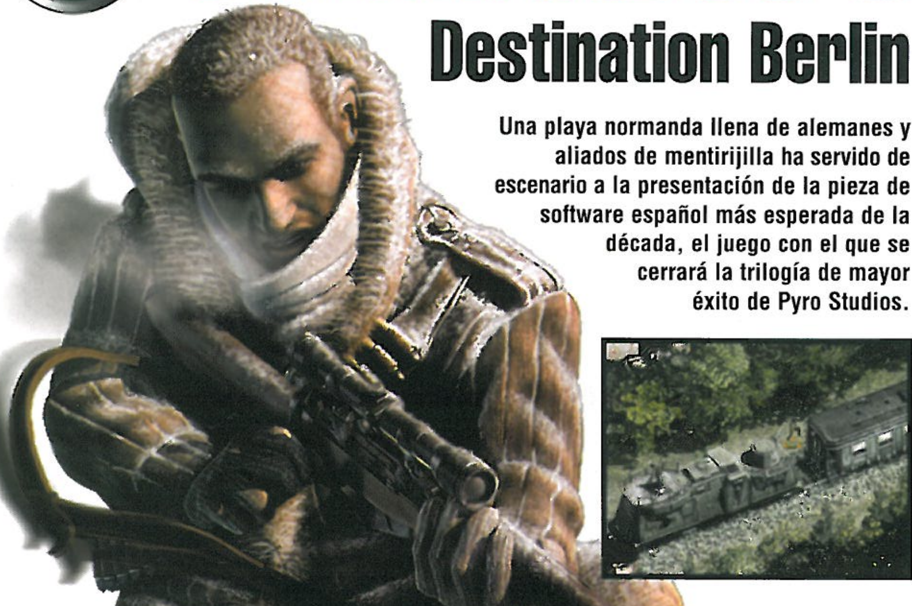
DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS ABRIL 2003

34 COMMANDOS 3
Destination Berlin



Una playa normanda llena de alemanes y aliados de mentirijilla ha servido de escenario a la presentación de la pieza de software español más esperada de la década, el juego con el que se cerrará la trilogía de mayor éxito de Pyro Studios.



40 EMPIRES
Dawn of the Modern World



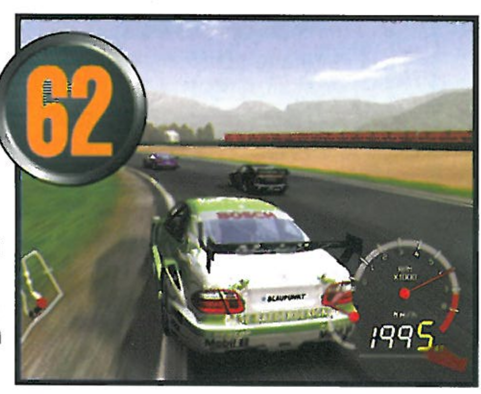
La estrategia histórica que parte de *Age of Empires* llegó a su cenit con el completo y ambicioso *Empire Earth* y ahora se dispone a subir otro peldaño con este juego, el nuevo proyecto de Rick Goodman.

56 FREELANCER

Iba a ser un vasto mundo virtual en el que buscarse la vida a lo grande, a lo Han Solo. Al final, se ha convertido en una completa mixtura de acción, simulación y rol. Un gran juego, en fin.

PRO RACE DRIVER 62

Un juego de carreras con historia. Prepárate a vivir tus días de trueno al volante de un prototipo velocísimo. Entre derrape y derrape, irás desentrañando un guión que te pone en la piel del más prometedor de los pilotos.



CARTA BLANCA



Bueno, pues **muchísimas gracias**, miembros de la comunidad pecera, por otro mes de intensa actividad epistolar, **con opiniones de ida y vuelta** y nuevas aportaciones a los grandes debates de siempre. Pero **no se queden en la puerta**: pasen, pasen, como si estuviesen en casa.





Genio incomprendido

Desde que leo esta revista, he visto unas cuantas cartas sobre gente que dejaba de jugar a algún juego on line (básicamente, a *Diablo 2* por la clonación de objetos). Bien, pues yo he decidido dejar de jugar a *Counter Strike*. ¿Mi razón? La gran cantidad de imbéciles (por no decir una palabra peor) repartidos por casi todos los servidores del mundo. Siempre hay, como mínimo, una persona que dice: "Estás usando trucos, te estoy grabando una demo", "Eh, los CT/T, *baneadle*" y frases de la misma índole (en su correspondiente idioma). Yo siempre he ignorado ese tipo de comentarios que iban dirigidos a mí (reconozco que alguna vez no me creía ni yo los disparos a la cabeza que hacía), pero lo que me llevó a tomar esta decisión fue el *ban* que me impuso un servidor inglés. Empezaron a hacer comentarios sólo porque iba 17-1, hasta que llamaron al administrador y me *baneó*. Por ello, prefiero jugar a *Team Fortress Classic* o a *Firearms* que, aunque no sean tan famosos, tienen comunidades mucho más respetuosas con los buenos jugadores.

David Ferrero (e-mail)

Ya dijo Jonathan Swift que al verdadero genio se le reconoce porque todos los necios se conjuran contra él. Si te sirve de consuelo, a Pelé también querían prohibirle jugar en la liga paulista de Brasil porque metía goles hasta con la rabadilla y el ejército de peloteros mediocres que le rodeaba empezó a decir que hacía trampas.

Puntualiza, que algo queda

En el número de febrero (número 26) de su revista, hablan de un juego de ordenador que se llama *Deadlands*. Bien, en esa revista comentan que el argumento del juego tiene algo que ver con *Wolfenstein*: nada más apartado de la realidad. *Deadlands* está basado en un juego de rol (rol de mesa, sí, de esos de lápiz, fotocopias y dados, es decir, rol convencional), y cuyo *background* es, cómo no, el mismo que el del juego de ordenador (este juego tenía cosas curiosas, como los clips de colores para marcar los puntos de vida y las cartas de póquer para el sistema de magia). Hecha esta aclaración, me gustaría preguntar si se sabe algo de *Tribunal*, la expansión de *The Elder Scrolls III: Morrowind*, si se publicará en España o para variar, no llegará aquí, como pasó con las ampliaciones de *MechWarrior 4*. Nada más, gracias.

Enrique Monferrer (e-mail)

Tribunal ya ha sido distribuido en España por Ubi Soft. Esta vez no tenemos por qué lamentar ningún expediente X. Sobre Deadlands... bueno, nos has malinterpretado. Cualquier juego que mezcle entornos más o menos realistas con magia negra y criaturas del Averno tiene números para ser comparado con Wolfenstein. Simplemente nos referíamos a eso.

Cuestión de glándulas

¿Crees que algún día veremos un videojuego en el que los personajes femeninos tengan una talla de sostenes similar a la de una mujer humana? ¿O más bien seguiremos asistiendo a este espectáculo digno de un sueño húmedo de Russ Meyer? Piensa en esos programadores de ojos achinados que se pasan media vida delante de una pantalla. Es natural que el plasma se les suba a la cabeza. Vivimos aún en la prehistoria videojueguil y nosotros, hombres primitivos dedicados a guerrear en arenas virtuales, adoramos a esas hembras que prometen fecundidad y abundancia. ¡Qué ubres campan por las estanterías de la FNAC! Yo mismo, en un acto de "despecho", fui a vender en el mercado de segunda mano parte de mi colección y ¿qué títulos piensas que se llevaron esos compradores ocasionales de manos temblorosas? *Tomb Raider*, *Sin, Dead or Alive 2*, etcétera. Desearía que Roberta Williams bajara de su Olimpo y me mostrara el futuro: un tiempo en el que los videojuegos darán ideas a las personas, imágenes que no parecerán ya del peor cine de serie Z, en las que podremos tú y yo, Lucía, reflejarnos.

Xavi Zio (e-mail)

Tus originales reflexiones siempre consiguen arrancarnos una sonrisa. Eso de las ubres poderosas que prometen fecundidad y abundancia nos ha llegado al alma. Y sí, es evidente que una mujer humana (como tú dices) difícilmente va a sentirse identificada con alguna de esas heroínas de pantalla estrecha, producto del desorden hormonal de grafistas y programadores.

No a las cuotas

Quisiera pedir a todos los que leen *Game Live* que envíen una carta de protesta por las cuotas mensuales a *Sims Online* (me lo quiero comprar) y, si queréis, también a otras compañías que editan productos on line con cuota de pago. No puede ser eso: compras *Diablo* y puedes jugar por Internet e incluso *Counter Strike* sin pagar cuotas y sale un juego especial para Internet y ¡toma!, cuota mensual.
Vicente Climent (e-mail)

Bueno, tú puedes decidir por qué pagas y por qué no. Una de las ventajas del capitalismo es que (con matices) cada uno es la máxima autoridad en su bolsillo.



QUERIDO CENSOR

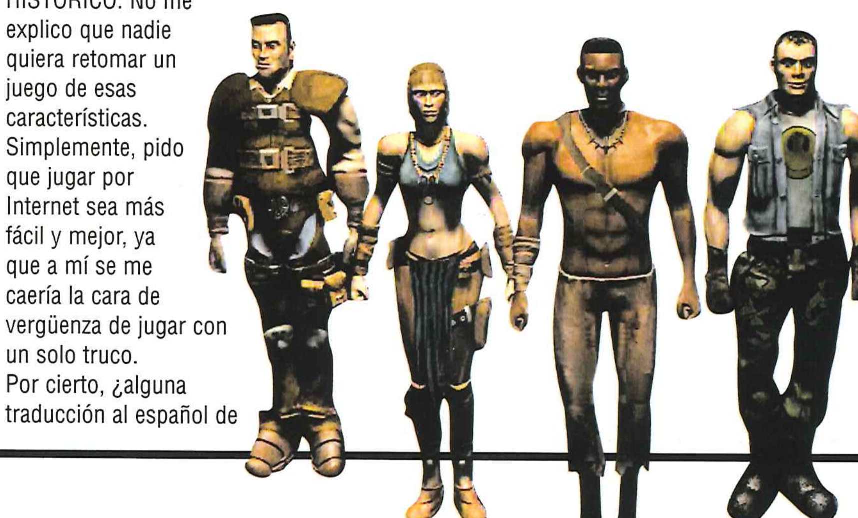
Tú, que odias los videojuegos, si alguna vez estas líneas llegan a tus manos, léelas con atención. Yo, tras haber pasado largas horas frente a videojuegos de todo tipo, a pesar de jugar desde corta edad, odio la violencia, la rechazo y nunca la he practicado. ¿Estás seguro de poder decir lo mismo?
Tú alegarás que éstos van en detrimento de la cultura, de los libros... Yo, con 15 años, he leído la obra completa de Tolkien, a la que me acerqué gracias a *Ultima Online*, y te puedo nombrar más de un acontecimiento histórico gracias a juegos como *Age of Empires*. ¿Estás seguro de poder decir tú lo mismo?
Te defenderás diciendo que me encierro en mí mismo, que me aíslo en un mundo virtual sin conocer más allá que la habitación en la que se encuentra mi ordenador; sin embargo, a diario conozco gente de lugares tan distantes como Argentina o incluso Australia. ¿Sigues seguro de poder decir lo mismo?
Para terminar, dirás que los juegos crean adicción, me lo dirás tú, que seguramente bebas o fumes por simple placer, y tú, que odias los videojuegos, ¿seguirás creyéndote mejor que yo? ¿Seguirás diciendo que mi afición, que tantos buenos momentos me ha dado, con la que tanto he conocido, debe ser prohibida?
Carlos García "Kartalon" (e-mail)

Tranquilo, el Consejo de Seguridad de la ONU iba a aprobar una resolución prohibiendo los videojuegos (con efecto retroactivo), pero Francia, Rusia y China decidieron vetarla. Así que, al menos de momento, puedes seguir jugando tanto como quieras. Y no, no es muy probable que estas líneas caigan en manos de alguien que odie los videojuegos.

Inquietante revelación

Hoy, día 17 de febrero, desde mi humilde morada me acabo de dar cuenta de que jugar a un BUEN juego en mi PC es prácticamente imposible, ya que, gracias a las multinacionales que piden tarjetas gráficas que sólo tiene Bill Gates y los precios, no me extraña que NADIE juegue a lo nuevo. Por otro lado, juegos como *StarCraft* (para mí, el mejor) están cada día más plagados de inútiles, tramposos y gente que sólo MOLESTA, mientras que otros, como *Counter Strike* (que todo el mundo ha jugado por Internet menos yo) tienen un acceso complicadísimo. ¿Seré tonto? ¿O es que para mí eso es mucho? ¿Por qué no hacen una manera fácil de meterse en los juegos buenos?
Otra cosa, *PC Fútbol* es un juego HISTÓRICO. No me explico que nadie quiera retomar un juego de esas características. Simplemente, pido que jugar por Internet sea más fácil y mejor, ya que a mí se me caería la cara de vergüenza de jugar con un solo truco.
Por cierto, ¿alguna traducción al español de *Fallout 2*? ¿Alguna otra secuela aparte de *Fallout Tactics*?
Javier Durán (e-mail)

No sabemos muy bien qué problema puedes tener para acceder a Counter Strike. Basta con que tengas una copia actualizada de Half-Life en tu disco duro y la última versión del mod. El número pasado incluimos en nuestro primer CD de regalo el programa Steam, que te permitirá jugar a la modificación más grande del mundo de manera cómoda y sencilla. Sobre Fallout, no se tradujo y no tenemos constancia de que haya nuevas secuelas en curso, sólo conversiones a consolas de esas de nueva generación.



Uno entre un millón

Soy usuario registrado de *Age of Empires: Edición para Coleccionistas* y de otros productos de Microsoft (Windows, Office...). Nunca he recibido propaganda alguna de sus productos, ni un e-mail suyo, ni una oferta de nada, ni, por supuesto, un obsequio o detalle de ninguna clase. Ahora me regalan mis familiares *Age of Mythology* y ni siquiera me planteo mandar la tarjeta de registro. ¿Para qué?
También soy usuario de varios juegos de FX Interactive. Empecé con *Tzar*, posteriormente con su expansión *Excalibur*, seguí con *Traitors Gate* y *Submarine Titans* y por último me registré con *Imperivm*.
El coste de mis juegos de FX es infinitamente menor del que he pagado por los productos de Microsoft. Sin embargo, me han enviado carteles, propaganda, pósteres, me regalaron la Edición de Oro de *Tzar* y me mandaron el manual revisado de *Imperivm*.
Esto demuestra que las compañías que son teóricamente grandes son grandes también en tratar a sus clientes como lo que somos: uno más en el enorme conjunto de sus beneficios. Y que las compañías teóricamente pequeñas pueden y, de hecho, tratan a sus clientes como se merecen, respetando el dinero que pagan por lo que compran, por poco que sea éste, y eso es lo que las hace grandes en sí mismas.
Mis felicitaciones a FX Interactive por sus juegos, por la variedad, por la sencillez con que tratan sus productos antes y después de salir al mercado, y sobre todo por el soberbio trato que brindan a sus clientes, del cual otras compañías con más renombre deberían aprender.
Sergio de Paz (e-mail)

CARTA BLANCA

Es lo que venimos diciendo casi desde el principio. Si eres un jugador de los que piensan con el bolsillo (es decir, de los que no disponen de recursos ilimitados), debes elegir bien qué compras y en qué compañías confías. Eso se llama cultura de consumo, y como el judo o el tantra, se aprende con el tiempo.

Brindis al sol

¿Qué tiene que hacer un niño de 13 años, sin trabajo, sin un salario al mes y sin una paga decente para que sus padres comprendan que si quiere jugar a las últimas novedades en videojuegos tiene que comprarse un nuevo ordenador o ampliar un "buen" ordenador (según ellos) que lleva desfasado desde los tres meses posteriores a su compra?
Hace poco me compré una tarjeta 3D que me va bien. Para sacarle el máximo rendimiento, me haría falta ampliar cosillas como la memoria RAM a 256 mínimo, un procesador a 1'5, etc. Al cambiar mi procesador tendría que cambiar también mi disco duro de casi 10 GB a otro superior. Por ejemplo, el *Unreal Tournament 2003* (todo un juegazo) como mínimo te pide un Pentium III 700 y 128 de memoria RAM. Y como recomendado te pide un Pentium IV a 1,4 y 256 de memoria RAM. El juego, si no recuerdo mal, ocupa sobre los 3 GB. Señores, yo simplemente expongo que se han de bajar los precios o llegará un punto en que muy pocos serán los privilegiados que puedan poseer un ordenador para poder jugar a las novedades en videojuegos.
Víctor González (e-mail)

Deberías dar las gracias a tus padres, que por algo te criaron, te matricularon en la escuela y hasta aceptaron poner un ordenador decente en manos de un jugón insensato como tú. Mejor será que estudies, saques unas notas estupendas y luego plantees esa reivindicación tuya de la puesta al día del equipo y los tres meses. En caso contrario, vemos más bien improbable que tus justas demandas prosperen.

Violenta decisión

Mis juegos favoritos son los de violencia, como *GTA II*, *GTA III* y un gran juego como *Mafia*. Todos estos los tengo además de *GTA*, el primero que sacaron al mercado. Por mi colegio he oído cosas como que el *GTA Vice City* no saldrá para PC, sólo para PlayStation 2, ¿es eso verdad? También quería saber si va a salir o ya ha salido para PC *Getaway* (PlayStation 2), y si saldrá para PC el juego de *Las dos torres* y el de *El retorno del rey* (y si van a salir, ¿me podríais decir cuándo?).
Juan Álvarez Fernández (e-mail)

¿Y qué haces tú jugando a juegos así si todavía vas al colegio? Lo de las etiquetas de edad iba en serio. En cuanto a Vice City, saldrá para PC y también lo harán varios juegos con la licencia de El Señor de los Anillos, aunque El retorno del rey todavía no está confirmado y Las dos torres seguro que no saldrá.

Detalle solidario

Esta carta no va dirigida a que me resolváis ninguna duda o a opinar sobre la piratería; es tan sólo el deseo de deciros que os apoyamos tanto yo, como seguro todos los lectores de esta revista, en la perdida de vuestro compañero Joan Aguiló. Sólo deciros que ánimo, que sigáis así, y que tenéis nuestro apoyo. También debo manifestar mi opinión sobre una guerra sin sentido movida por el dinero, el cual, lo que debería mover seria el estudio de curas a enfermedades como la de vuestro compañero Joan, y con ello salvar vidas, no destruirlas.
Sergio Díaz Vílchez (e-mail)

En fin, nada que añadir. Muchísimas gracias. Un abrazo.

Sensatez, por favor

De vez en cuando llegan a nuestros oídos intenciones de quitar del mercado juegos considerados violentos. Yo soy un jugador asiduo de bastantes juegos considerados violentos. He gastado preciosas horas jugando a *Blade: The Edge of Darkness*, *Mafia*, *GTA III*, *Soldier of Fortune* y muchos otros ya que, he de decirlo, soy un enamorado de *shot-em'ups* como *Half-Life*, *Unreal*, *Quake*, etc. y no entiendo que si ponen que son para 18 años, pueda haber jugadores de esa edad o más que no comprendan que lo que están haciendo es hacer que el ordenador mueva unas imágenes y ejecute órdenes para mover polígonos, por muy reales que parezcan. El problema no es el juego, el problema es que el jugador a lo mejor no entiende dónde está la realidad y dónde la ficción. Y ése es un problema ajeno al juego y a los programadores porque, desde luego, a mí todavía no se me ha ocurrido salir a tiros de casa o empezar a robar coches para luego huir de la policía.
Es obvio que cualquier persona menor de 18 años no debería jugar a estos juegos, ahora que si para los padres es más fácil enchufar a su hijo de diez años a un juego violento, que carguen ellos con la culpa, no los programadores, que poco tienen que ver. En fin, esperemos que podamos ser nosotros mismos los que nos censuremos los juegos que entran en nuestro ordenador, que es como debe de ser. Felicidades por la revista, saludos a todos.
Silvino José Antuña (e-mail)



Pues eso, que el tema tiene su complejidad y sus matices y no se resuelve prohibiendo a troche y moche.

Los reyes del asfalto

En el número especial de Navidad, en la sección de carreras, analizáis el juego *King of the Road*. La razón por la que os escribo es si van a sacar un juego parecido o una segunda entrega de éste, ya que la idea de este juego es muy buena. En gráficos no tiene mucho mérito, pero la forma de jugar y la idea hace de este juego un buen simulador y bastante variado. Por último, pediros cuándo saldrá *Pro Racer Driver* y si habrá mucha diferencia con *Total Immersion Racing* respecto a calidad de gráficos.
Eric Martos. Manresa (Barcelona)

Total Immersion Racing tiene un extraordinario nivel gráfico, pero Pro Race Driver (que se edita este mes) va a superarlo en bastantes aspectos, sobre todo, la representación física de los daños sufridos por el vehículo. Una buena alternativa a King



of the Road es Big Mutha Truckers, que publica ahora Planeta DeAgostini.

Pausa publicitaria

Desde hace varios meses, veo cómo en esta sección se ha iniciado un debate lectores-redactores acerca de la piratería y los precios excesivos de los videojuegos. En uno de mis ratos libres, empecé a pensar en el problema desde un punto de vista constructivo. Llegué a la conclusión de que, a nivel general, la solución está en la empresa, no en el consumidor. Y poco a poco me di cuenta de cuál podría ser una de las posibles soluciones: la publicidad. No la publicidad del producto, sino la publicidad en el producto. Es evidente que un medio tan extendido como la televisión debe su popularidad al bajo coste que supone para el consumidor disfrutar (o sufrir) de ella: de cada cinco minutos de emisión, uno es de publicidad. Sinceramente, no me importaría tragarme 10 anuncios de medio minuto antes de ver el vídeo de presentación del videojuego, o pasear por calles de *Deus Ex* empapeladas en publicidad de hamburguesas si voy a tener que pagar por ello 20 euros. Piénsenlo, la solución que propone el profesional que anda detrás del producto es sólo a nivel personal: resulta imposible convencer a una gran masa de que pagar 50 euros por un producto fácilmente alcanzable por 1 euro va a ser bueno para todos.
Javier Molina Fernández. Cáceres

Ya hay juegos que incluyen publicidad (los simuladores deportivos de Electronic Arts fueron pioneros en llevar esta idea a la práctica), pero aún falta mucho para que ésta pase a ser una vía alternativa de ingresos que permita reducir el precio de venta al público. Basta con ver cómo se paga la publicidad en Internet para comprender que las compañías son reticentes a buscar nuevos soportes publicitarios para sus productos.

Medalla amateur

En respuesta a la carta del mes de marzo de nuestro compañero Ramón, decirle que los jugadores de *Medal of Honor* en España tenemos una liga. Formo parte del reducido grupo de personas que se dedica a organizarla y supervisarla. La verdad que es una lástima que no se dé apoyo a este juego en España, pues no son pocas las personas que juegan. Pero tenemos un problema, no hay patrocinadores que nos lleven hacia delante. Somos nosotros, sacando de donde sea el tiempo para nuestros clanes y para llevar la liga. Es una lástima que no haya nadie que nos apoye.
José Luis Alegre Llopis (e-mail)

Sí, es una lástima. El dinero no crece en los árboles y nadie lo regala, así que somos nosotros los que debemos encontrar fórmulas que convenzan a los posibles patrocinadores de que puede ser un buen negocio apostar por nosotros. Se aceptan sugerencias.



Esforzado intérprete

Hola queridos redactores y lectores de *Game Live*, me gustaría decir que se está elaborando una traducción de este juego de rol tan grandioso que es *The Elder Scrolls III: Morrowind*. La página en la que se puede descargar el archivo de traducción es www.metalangels.com/otaku/.
No está todo el juego (poco a poco), porque es demasiado extenso como para acabar de traducirlo en dos tardes. Principalmente, este parche es para que la gente lo pruebe y comente los fallos en el foro de la propia página o dé su opinión sobre la traducción. En la misma página, hay también un tutorial que incluye una pequeña explicación de cómo instalar la traducción. Si hay gente interesada, también se buscan colaboradores para ayudar en la traducción de este juegazo. Eso es todo, atentamente: un currante traductor.
José Miguel Villaescusa (e-mail)



Buen trabajo. Es la historia de siempre, los jugadores de PC (y los de rol, ni te cuento) forman una comunidad articulada y entusiasta, y muchas veces llegan donde la lógica comercial impide llegar a las compañías editoras. De esa inquietud y esas ganas de hacer cosas nacen los mods amateurs, los escenarios extra o esta traducción que os estáis currando.

Simulación educativa

He leído en la revista 27 (marzo de 2003) en Carta Blanca, un e-mail de Julio González hablando del "desafortunado artículo del señor Ripoll" en el que había una referencia a los minusválidos, y estoy de acuerdo con él, pero a lo que voy yo es que, mientras leía la carta de Julio, me vino a la cabeza una idea que no sé si ya existe (si existe no me he enterado) y es la de que salga algún juego similar a *Los Sims* o distinto, en el que el jugador tenga la oportunidad de ser un discapacitado físico con el fin de que la gente se dé cuenta más o menos de lo que ello conlleva, de las dificultades que uno se puede encontrar y cómo hay que agudizar el ingenio algunas veces para superar determinadas situaciones. Creo que sería un juego interesante y educativo. No sé qué opináis, pero, aunque no sería uno de los más vendidos, yo lo veo interesante.
Víctor Tilve (e-mail)

Lo cierto es que los simuladores de vida cotidiana suelen tener éxito, así que ¿por qué no?

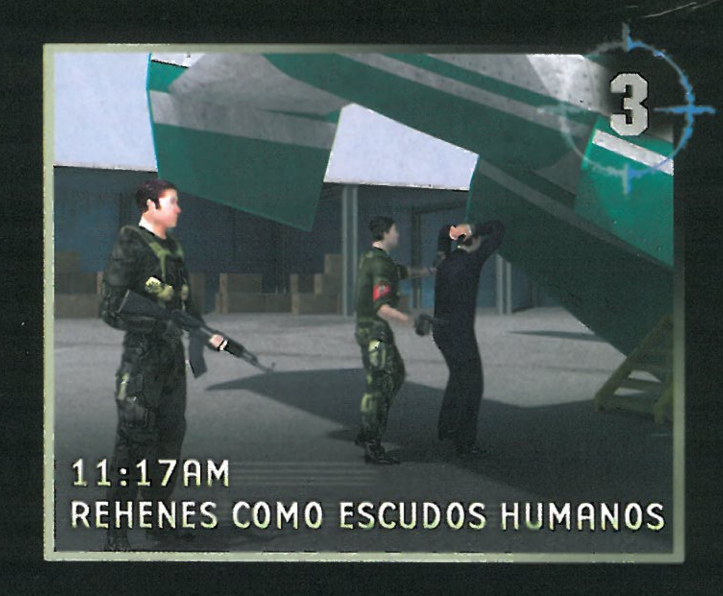
Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álaba, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixo.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.





11:19 AM

NO HAY NEGOCIACIONES.

FIN DEL TERROR.

SOIS EL EQUIPO RAINBOW

> RETA HASTA 16 JUGADORES EN PARTIDAS DE ALTA TENSIÓN EN EL MODO MULTIJUGADOR

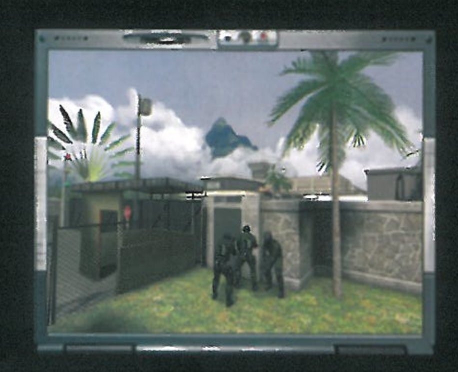
> NEUTRALIZA A LOS TERRORISTAS CON 57 ARMAS CONFIGURABLES DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA

> JUEGO BASADO EN EQUIPOS CON UNA FASE DE PLANIFICACIÓN INNOVADORA Y UNA INTERFAZ DE ÓRDENES RÁPIDAS

> REALISMO GRÁFICO SIN PRECEDENTES GRACIAS AL NUEVO MOTOR GRÁFICO DE UNREAL™

EL ORIGINAL Y ÚNICO, AHORA ES ¡EL MEJOR!









¿Qué desarrollador ha sido el supervisor creativo de *Freelancer*?

☐ Chris Roberts ☐ Robert Smith ☐ Chris Mullins

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Freelancer" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de mayo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de junio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

CUÉLGATE MÁS MEDALLAS

Medal of Honor se prodiga


No te asustes: esta captura es de la expansión para PlayStation 2.

Empezamos en Pearl Harbor, nos vamos de garbeo por las islas y acabamos en Guadalcanal y alrededores. Éste es el recorrido de *Medal of Honor: Pacific Assault*, la previsible secuela de *Medal of Honor*, que se traslada al Pacífico (quién lo diría), para seguir insistiendo en las virtudes del plomo. Pero no por previsible, el juego resultará menos divertido. La primera misión, por ejemplo, abrirá con una espectacular secuencia del ataque japonés a Pearl Harbor, que buscará repetir el apoteósico momento del desembarco de *Allied Assault*. Y, precisamente en esta fase, tus tareas distarán mucho de ser el típico corre y mata. No, aquí deberás afanarte para rescatar a compañeros heridos a bordo de un bote, apagar fuegos con un extintor, hacer estallar torpedos antes de que alcancen su objetivo y, de vez en cuando, derribar algún que otro avión nipón con un antiaéreo.



Eso sí, no vayas a esperar que esta secuela revolucione el género. De hecho, el propio productor del título, Matt Powers, asegura que "seguiremos la fórmula de *Medal of Honor: Allied Assault*, aplicando algunas mejoras". Y para rematarlo, añade: "Con el éxito que ha tenido, lo último que desearíamos es frustrar las expectativas de la gente".

Entre los cambios (menores) que aportará este salto oceánico, destacan un mayor énfasis en el desarrollo del personaje y un menor riesgo de caer fulminado por el certero balazo de un francotirador, aunque el cambio de panorama también acentuará algunos componentes del juego. En la jungla, por ejemplo, el camuflaje cobrará mayor importancia, y avanzar unos metros puede convertirse en una colosal tarea.

Por si fuera poco, este *MoH* no va a ser el único en su especie. TKO, el estudio encabezado por Justin Chen (*Dark Forces*), está desarrollando ya una ampliación para *Allied Assault* que se centrará en los teatros de Italia y el norte de África. Y además, el propio Matt manifestó que EA ya tiene prevista una secuela para *Pacific Assault* (!). O sea, que hay licencia para rato.


Primerísimos bocetos para una secuela que durará y durará.

ROL DE COMBATE

El creador de Wizardry vuelve con Dungeon Lords





El señor Bradley no se cansa de producir juegos de rol clásico.

D. W. Bradley, el reputado creador de *Wizardry V*, *VI* y *VII*, sigue sin apartarse de los campos de la espada y la brujería. Su nueva aventura se llama *Dungeon Lords* y te situará en un mundo que reúne lo más característico del rol de fantasía: hechiceros, señores de la guerra y reinos en peligro.

El título volverá a emplear las 3D y ofrecerá incontables parajes que van desde los pantanos a las tierras árticas pasando por cuevas y mazmorras. Sin embargo, el aspecto más reseñable del juego será un prometedor sistema de combate en tiempo real que promete combos y demás movimientos espatarrantes, en una clara aproximación a los juegos de lucha. Además, los desarrolladores de Heuristic Park aseguran que se podrán controlar (también en tiempo real) las tácticas de combate, dando por descontado que el empleo de magia y armas varias va incluido en el lote. *Dungeon Lords* está previsto para principios del año que viene.

PAPÁ, QUIERO SER HERMAFRODITA

Hombre o mujer: en Deus Ex 2, tú eliges



No sabemos si éste es el Sr. D., la Srta. D. o alguien que pasaba por allí.

Siguen filtrándose nuevos detalles de la secuela de *Deus Ex*, como que encarnarás a Alex D., un personaje que puede ser hombre o mujer, según elijas, y que en su misión redentora irá viajando por todo el planeta, incluidas ciudades reales como Seattle o El Cairo. Entre otras cosas, podrá llegar a ver a través de las paredes, saltar hasta diez metros de altura o ser invisible a los radares. Como sucedía en el título original, el/la protagonista será un personaje de armas tomar, ya que las cibermejoras mediante nanotecnología estarán a la orden del día.

Invisible War te situará dos décadas después de los acontecimientos narrados en el primer *Deus Ex*, justo cuando el mundo empieza a recuperarse de una fuerte recesión global. Precisamente, la época ideal para que las distintas facciones políticas y religiosas intenten moldear el mundo según sus intereses. Suerte que allí estarás tú para evitarlo. Tampoco faltarán a la cita algunos personajes de la primera entrega, como J.C. Denton o Paul Denton, según hemos podido saber.

La secuela incidirá aún más en el tema del sigilo, no sólo porque a priori será posible acabar el juego sin empuñar un arma, sino porque los enemigos también serán más conscientes del entorno, pudiendo percibir ruidos o detectar cambios de luz con mayor facilidad. Todas estas fascinantes promesas deberían cumplirse dentro de muy poco. En junio, concretamente.



De algo sí estamos seguros: esto es El Cairo.

INCORRECCIÓN VECINAL

Confraterniza con Neighbours From Hell

A pesar de la engañosa estética de cómic de estas capturas, lo cierto es que el argumento de *Neighbours From Hell* no tiene nada de infantil. De hecho, es más bien una suma de incorrección política y *reality show*. El planteamiento es el siguiente: harto de las tropelías de su incívico vecino, el protagonista, Woody, se convierte en un Charles Bronson de estar por casa y se dedica a aplicar merecida justicia tendiendo una serie de trampas a su conciudadano. Además, ya puestos, aprovecha para hacerlo delante de unas cámaras de televisión que retransmitirán en directo los desmanes vengativos de Woody y que acabarán por calibrar tu éxito en el juego según el índice de audiencia obtenido. Como ves, sigilo de alpargata y camisetas Imperio para un título que, sin muchos ambages, quiere dar un baño de cutre-humildad al género.



El energúmeno de arriba es el vecino. El de abajo es el protagonista.

DIEZ AÑOS DESPUÉS

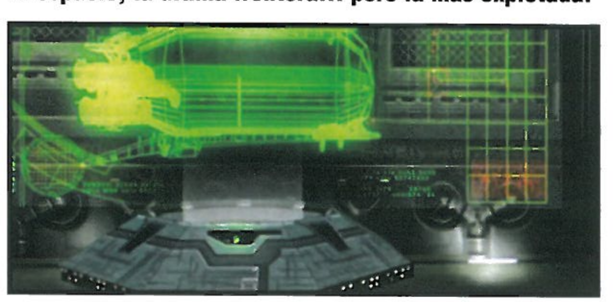
En preparación la secuela de Earth: 2150

Earth: 2160 es el imaginativo (?) título que Reality Pump le ha puesto a la secuela de *Earth: 2150* (a su vez, secuela de *Earth: 2140*). Después de la expansión *Lost Souls*, que se centraba en las desventuras de aquellos que no habían podido abandonar la Tierra a pesar de su inminente destrucción, este *2160* se dedicará a repasar las nuevas trifulcas entre la Dinastía Euroasiática, la Corporación Lunar y los Estados Civilizados Unidos. Aunque también hay un cuarto invitado, ya que, en esta tercera entrega, podrás tomar el control de los alienígenas, que aparecen por sorpresa y sin invitación previa en el planeta Marte, donde han desembarcado los humanos.

Sin embargo, no sólo en Marte transcurrirán los combates. La estrategia en tiempo real también te llevará a visitar varias lunas y satélites de los planetas del sistema solar, como Titán o Tritón. En *Earth: 2160,* cada una de las facciones contará con una campaña propia, y habrá además cuatro modos multijugador. No obstante, el aspecto más destacable del juego parece ser la aplicación de un nuevo formato tecnológico basado en las curvas de Bézier en lugar de los típicos polígonos. Además, los desarrolladores del título hablan de un módulo de renderización propio que soporta el sombreado de píxeles y otras lindezas que permitirán aprovechar al máximo el rendimiento de las tarjetas gráficas más avanzadas.



El espacio, la última frontera... pero la más explotada.





OTRO JUEGO CON PARCHE

El pirateo vuelve a estar de moda

Siguiendo la estela de otros títulos de próxima aparición, como *Pirate Cove*, pero ahondando más en las batallas en tiempo real, *Port Royale* propondrá un periplo por lo más granado de la historia pirata. Podrás elegir entre cuatro épocas distintas que abarcan desde 1570 a 1660, y empezarás en la piel de un filibustero cualquiera que deberá abrirse paso acumulando oro y prestigio hasta erigirse en gobernador de una pequeña ciudad. A partir de aquí, tocará administrar esfuerzos y recursos y montarte un pequeño imperio mediante el comercio y la lucha contra tus colegas de profesión. Eso sí, por si no bastara con la fiera competencia, las tormentas, incendios y epidemias aún pueden ponerte las cosas más difíciles.

DRAGÓN ARMADO Y PELIGROSO

Magia y balas con Drake

Siguiendo con esa tendencia en auge de incorporar la tecnología *cell shading*, que le da a los juegos ese toque de dibujos animados, llega ahora *Drake*, una propuesta en clave de acción desarrollada por Idol FX. Sin cortarse un pelo, estos estudios suecos aseguran que el juego será "una mezcla de John Woo y la serie de animación de *Batman*". Al parecer, el argumento te trasladará a un Hong Kong futurista donde encarnarás a Drake, un miembro resucitado (!) del Clan de los Dragones que acaba de ser vilmente masacrado. Eligiendo entre una gran variedad de armas y artes marciales, se tratará de abrirse paso a mamporros por una gran variedad de escenarios en busca de un artefacto mágico.



CRUZANDO EL CHARCO

Dreamcatcher quiere triunfar en Europa

La compañía canadiense Dreamcatcher ha decidido distribuir directamente sus juegos en Europa. De esta manera, una de las diez principales distribuidoras de Norteamérica y la líder actual del mercado de aventuras gráficas desembarca en el viejo continente. Su próxima hornada de juegos acaba de ser presentada en París.

En la capital francesa, comprobamos que Dreamcatcher tiene en cartera un buen surtido de aventuras gráficas para todos los gustos. *Thorgal* y *Amenophis* recuperarán el estilo de la vieja escuela: verás al protagonista en tercera persona y tendrás que conversar con personajes no jugadores y resolver puzzles basados más en la observación que en la lógica. *Salammbó* será la apuesta de lujo de The Adventure Company, la división de aventuras de Dreamcatcher. Cuenta con la colaboración de Phillipe Druillet, autor del cómic en el que se inspira, quien ya había colaborado en juegos como *Ring*. Con perspectiva en primera persona y cámara con giros de 360 grados, el juego estará lleno de puzzles lógicos que van a asegurar alrededor de 40 horas de diversión.

Law & Order va a ser la versión interactiva de una serie televisiva que arrasa en Estados Unidos. Como en la tele, te harás cargo de una serie de casos, lo que supondrá recopilar pistas, interrogar a los testigos e incluso participar activamente en los juicios.

En cuanto a géneros alejados de las aventuras gráficas, Dreamcatcher va a traer a Europa un juego de acción en primera persona, *Painkiller*, ópera prima de la compañía People Can Fly, uno de acción y estrategia, *Battlecruiser Millenium*, y uno de estrategia geopolítica a gran escala, *Superpower*.

Por último, *Harbinger* será la aportación de Dreamcatcher al rol estilo *Diablo*. En este juego de ambientación futurista, deberás elegir entre tres personajes dotados de características muy diferentes entre sí.



El fuerte de *Battlecruiser Millenium* serán las opciones de juego.



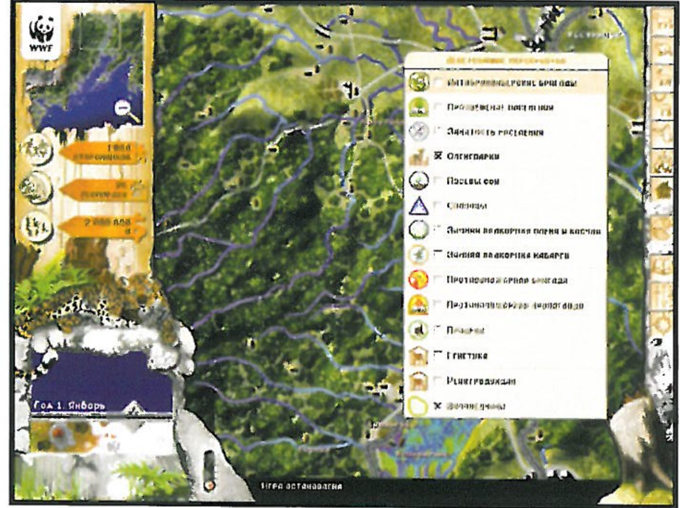
La interfaz de *Harbinger* cambiará en función del protagonista que elijas.

QUEBRANTAHUESOS TYCOON

La conciencia ecológica de Save the Leopard

Adena sigue creyendo en las virtudes concienciadoras de los videojuegos. Por ello, ha creado junto al equipo de desarrollo Nikita un juego de distribución gratuita (http://www.wwf.ru/leogame/) cuyo objetivo es garantizar la supervivencia del leopardo ruso, una especie en peligro de extinción.

Se trata de un juego de gestión que parte de datos y premisas reales y en el que deberás lidiar con fondos y recursos limitados para salvar a este gran felino. Además, podrás enviar tus estrategias a la página oficial del juego, donde serán estudiadas por un panel de expertos que decidirá su viabilidad. Cada seis meses, se concederá un premio al creador de la estrategia más interesante. El premio consiste, cómo no, en un viaje a la región de Rusia donde habitan estos leopardos.



También está disponible una versión en inglés.

CONCURSO

PRO RACE DRIVER

No hace falta que corras, no tienes por qué ser el primero en llegar al buzón. Pero tampoco te duermas, porque este concurso tiene fecha de caducidad. Pasado el 5 de mayo, ya no podrás participar en el sorteo de 20 copias del juego de carreras más inmersivo que se recuerda, *Pro Race Driver*. Así que ponte las pilas.

PC CD-ROM
PRO RACE DRIVER
Codemasters
GENIUS AT PLAY

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

CUPÓN DE RESPUESTA

¿De qué famosa saga de juego de carreras es continuación Pro Race Driver?

☐ Superbike challenge ☐ NASCAR ☐ TOCA

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

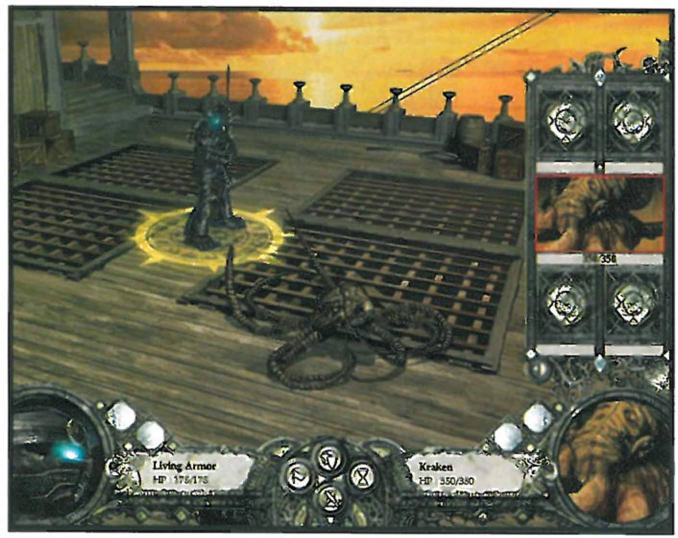


BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de mayo e indicar "Concurso Pro Race Driver" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de mayo. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de junio de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

A MÍ ME DABAN DOS

Disciples se amplía por partida doble



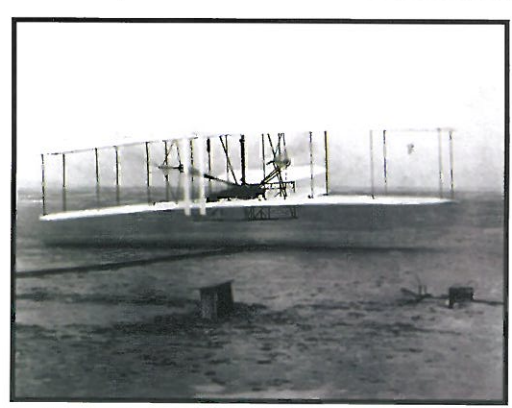
La exhuberancia gráfica es uno de los sellos de *Disciples II*.

A pesar de que la saga *Disciples* no parece contar con el empuje de otros ejemplares de la estrategia por turnos en nuestro país, sus creadores siguen apostando por ella. Pero, tras *Disciples II: Dark Prophecy*, la noticia no viene por el lado de la secuela, sino de las expansiones. Por partida doble. La primera de ellas será *Disciples II: Guardians of the Light*, que te permitirá situarte en el papel de los Clanes de las Montañas (los enanos) o el Imperio (los humanos), mientras que la segunda expansión, *Servants of the Dark*, te pondrá en la piel de los malos, es decir, de las Legiones de los Condenados o de las Hordas de los Muertos Vivientes.
Ambas ampliaciones contarán con sendas minicampañas, 16 escenarios individuales y un generador aleatorio de enfrentamientos, así como algunos personajes nuevos. Asimismo, los chicos de Strategy First prometen las pertinentes mejoras de gráficos y sonido.
Las dos expansiones aparecerán a finales de primavera en Estados Unidos, aunque de momento ningún editor español ha confirmado su distribución en nuestras tierras.

REALISMO CENTENARIO

En preparación un nuevo juego sobre el primer aeroplano

Si el mes pasado te informábamos del próximo lanzamiento de *Microsoft Flight Simulator: A Century of Flight*, enésima aventura del simulador de Microsoft con la excusa del centenario de la aviación, este mes es Third Wire quien se ha puesto manos a la obra rememorando tiempos alados. Esta compañía de desarrollo estadounidense está trabajando en un simulador que recreará con todo mimo el famoso aeroplano de los hermanos Wright, la primera criatura con motor que despegó los pies del suelo.

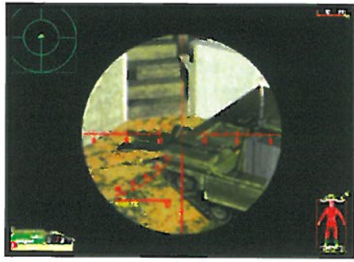


El título, cuya aparición está prevista para finales de primavera, vendrá inyectado con una gran dosis de realismo. De hecho, el proyecto nació a partir de la compañía de investigación aeroespacial Bihrle Applied Research, que está diseñando un simulador de vuelo avanzado pensado para los pilotos que manejarán una réplica del aparato de los Wright en los actos de conmemoración. Como era evidente, de aquí a convertirlo en juego sólo mediaba un paso.

CONTRAATAQUE ÁRABE

Los videojuegos como arma





Mientras Bush pega y *C&C: Generals* reparte prejuicios a ritmo de misil, el grupo armado Hezbolah ha decidido contraatacar con *Special Forces*, juego de acción en primera persona con marcado toque panfletario. En el papel de "un luchador de la libertad", se tratará de acabar con "la amenaza sionista" y matar a cuanto israelí (léase judío) se ponga por delante. Triste que en estos tiempos que corren los juegos tiendan a convertirse cada vez más en instrumentos ideológicos y menos en juegos.



LA VUELTA AL TOUR EN 80 GIROS



Cycling Manager 3 llegará en julio


En julio verás sudar de nuevo a tus esforzados muchachos.

Más facilidades y más gestión. Éste parece ser el lema que han suscrito los chicos de Cyanide para el desarrollo de *Cycling Manager 3*, la saga del ciclismo gestionado que lleva ya camino de clásica.
Por un lado, este *Cycling Manager 3* recupera los tres medidores de energía (resistencia, esfuerzos puntuales y esprint) que quedaron descartados en la segunda entrega. Con esto se pretende dar una información más precisa acerca del estado físico del corredor. Asimismo, se han simplificado los entrenamientos de los ciclistas y ahora podrás destinar el tiempo que consideres necesario a mejorar una habilidad particular.
La gestión también cobra más importancia en esta entrega. No sólo deberás tener presente la energía de tus corredores durante toda la temporada, sino que una mala administración de las finanzas puede ir acompañada de un despido y un Game Over en toda regla. Del mismo modo, cobrarán más importancia aspectos como el avituallamiento en las etapas largas. Y si temes no tener tiempo para aplicar todas las sutilezas que *Cycling Manager 3* quiere aportar, no te preocupes: puedes simular la carrera en unos simples segundos o bien contemplar todo el desarrollo y dar las instrucciones pertinentes durante la carrera. Por descontado, todo este surtido irá acompañado de las pertinentes mejoras en el aspecto gráfico y en la IA. Faltaría más.

VUELTAS Y MÁS VUELTAS

Del juego al cine y tiro porque me toca

El trasiego entre séptimo arte y eso que sale de un ordenador discurre por caminos laberínticos. Esta vez, se apuntan al carro Eidos y su *The Italian Job*, que han cedido los derechos del juego a Paramount para realizar una película de idéntico título. Claro que, en realidad, el juego no era sino la adaptación de la película *Un trabajo en Italia*, protagonizada en 1969 por Michael Caine. O sea, el cine pagando royalties por lo que es suyo para así poder hacer otra copia de una copia...
Remata la faena del mes *MechWarrior*, cuyos derechos muy posiblemente irán a parar a manos de un productor que se vanagloria de haberse gastado prácticamente el presupuesto entero de su anterior película (*Arac Attack*) exclusivamente en efectos especiales. Si además tenemos en cuenta que los mechs americanos no son sino una apropiación indebida del icónico y nipónico *Mazinger Z*, que marcó época con su serie de animación, constatamos una vez más que el camino de ida al infierno de los clones da muchas, muchas vueltas. Pero no tiene vuelta atrás.


Steve McQueen, otro turista cinematográfico que llega con *The Great Escape*.


-¿Hacemos una peli sobre esto? -Ya se hizo. -Aaah... ¿Hacemos otra?

PRO RACE DRIVER™

COCHES REALES, CIRCUITOS REALES, CONDUCCIÓN REAL.

"LO MEJOR QUE SE HA VISTO HASTA LA FECHA EN UN JUEGO DE CARRERAS PARA PC"

- Gamelive

"TODO UN CAMPEÓN DE LA VELOCIDAD"

- Micromanía





Vive la emoción y drama de la alta competición y controla la carrera de Ryan McKane.



Impactos ultra realistas, generados con el revolucionario sistema de colisiones FEM.



Modo multijugador - hasta 20 jugadores a la vez en red local e Internet; y hasta 4 en XBox.



38 circuitos licenciados, 13 campeonatos globales y 42 coches oficiales.



PC CD ROM

BTCC

DTM





Codemasters

GENIUS AT PLAY

Descarga la última demo en www.codemasters.com/proracedriver

LOS 60 NUNCA MUEREN

Anunciadas una actualización y una expansión para NOLF2

No One Lives Forever 2 tiene cuerda para rato. O así lo demuestran los últimos anuncios de Monolith, que acaba de confirmar un parche, un lote de herramientas y una expansión. La actualización, aparte de las típicas mejoras y correcciones, aportará varios modos multijugador, entre los que destaca el llamado Doomsday, una variante de la captura de bandera con un arma de destrucción masiva en juego. Además, la actualización vendrá también con más de diez mapas.

Por otro lado, la compañía tiene previsto lanzar un conjunto de herramientas de edición que deberían servir para fomentar todavía más el amor de la gente por Cate Archer.

Finalmente, la expansión oficial de *NOLF2*, de la que todavía se desconoce el título, te permitirá situarte en la piel de un agente de D.A.Ñ.O. y enfrentarte a los chicos buenos. Eso sí, por lo poco que ha trascendido, todo parece indicar que la ampliación se orientará más hacia la acción que hacia el sigilo.

Paradojas: *No One Lives Forever* quiere vivir para siempre.

LA CULTURA DEL JUEGO

Nace un nuevo salón dedicado al ocio

El pasado mes de marzo se anunciaba el S2e, Salón del Entretenimiento Electrónico y la Cultura Digital, un evento que se celebrará el próximo mes de junio en el Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid. Del 26 al 29 de este mes tendrán lugar competiciones de videojuegos, exposiciones, talleres y conferencias en un ambiente que quiere orientarse a todo el público interesado en el ocio digital. De hecho, los organizadores del salón señalaron que S2e "nace con el objetivo de fomentar, difundir y disfrutar del entretenimiento electrónico". Se agradece.

MERCEDES A LA CARRERA

Espectacularidad y velocidad con World Racing


Velocidad a flor de asfalto y con un alto grado de brillantez gráfica.

Otro que ha decidido lanzarse por las pendientes de la velocidad terminal es TDK Mediactive, que tiene previsto lanzar dentro de escasas semanas *World Racing*. Este título, precedido por el consabido lanzamiento en consolas de nueva generación, pretende ofrecer una vibrante experiencia de conducción con aires arcade. El juego se ha beneficiado de la estrecha colaboración mantenida con Mercedes-Benz, que ha proporcionado una gran cantidad de datos para la elaboración de los modelos y sus características físicas. Gracias a ello, podrás elegir entre un surtido abanico de vehículos de la empresa alemana, desde clásicos de antaño hasta los últimos prototipos. Además, para redondear este envoltorio de lujo y arcade, *World Racing* contará con un novísimo generador de paisajes 3D con una calidad y potencia gráfica más allá de toda duda. Si no nos crees, échale un buen vistazo a esta captura.

COLIN SE EXHIBE



Primeras imágenes y nuevos detalles de Colin McRae Rally 3



Grava, asfalto, tierra... De todo hay en la viña de Colin.



La saga *Colin*, que arrastra más de seis millones de copias vendidas en el capó, vuelve a mostrar buenas maneras en esta tercera entrega para compatibles. Ahora ya sabemos que la estrella será el Ford Focus RS WRC, pero en su escudería también encontraremos perlas del calibre de un Mitsubishi Lancer Evo 7, un Subaru Impreza WRX 44S o un Citroën Xsara Kit Car. Además, enredados sus curvas, incluso hallaremos vehículos ocultos, entre los cuales habrá varios clásicos del mundo de los rallies.

El modo campeonato de *Colin McRae Rally 3* contará con ocho pruebas esparcidas por todo el planeta, desde España hasta Australia pasando por Suecia, Finlandia o el Reino Unido. En esta modalidad, empezarás fichando por una escudería por un periodo de tres años, durante los cuales deberás probar tu valía para acceder a nuevas mejoras. Deberás andarte con mucho tiento para no destrozar tu vehículo, ya que unos daños excesivos pueden obligarte a abandonar la prueba y perder unos puntos preciosos. Mientras esperas a que llegue el verano para disfrutar de él, puedes irte regalando los ojos con estas estupendas imágenes.



GANADORES DEL CONCURSO HIGHLAND WARRIORS

Juan Carlos Mateos, Madrid - Vicente Arqués, Valencia - Marc Almudever, Albal (Valencia) - Íñigo Prado, Vitoria - Felipe Prieto, Candelario (Salamanca) - José Luis Ballesteros, Loeches (Madrid) - Alejandro Pardo, Madrid - Carlos Fernández Fdez., Santander - Albert Franco, Montcada i Reixac (Barcelona) - Roberto Cuenca, Nájera (La Rioja) - Francisco J. Prieto, Alcalá de Henares (Madrid) - Manuel Cancela, Negreira (A Coruña) - Manoli Matamoros, Puebla Sancho Pérez (Badajoz) - Guillermo Santafé, Segorbe (Castellón) - Miguel A. Rielo, Lugo - Diego Carcas, Zaragoza - Manuel Martínez Alés, Elche (Alicante) - Santiago Tello, Oviedo - Óscar José Borrajo, Ourense - Rafael Luque, Alhama de Murcia (Murcia)

GANADORES DEL CONCURSO SUDDEN STRIKE 2

Luis Miguel Ramiro, Vallirana (Barcelona) - Lucas González, Navatejera (León) - Raquel Jiménez, Vélez-Málaga (Málaga) - Fernando Rodríguez Glez., Córdoba - Felipe Ortiz, Algete (Madrid) - Ismael Espadas, Maracena (Granada) - Luis Miguel Fuentes, Blanca (Murcia) - Gemma Vizner, Alicante - Juan Carlos Pallas, Valencia - Christian Pascual, Andoain (Guipuzcoa) - Jacobo Ponila, La Coruña - Marcos Tejedor, Quintana de Fuseros (León) - Borja Garate, Plentzia (Bizkaia) - Jesús Aguilar, Barcelona - Joaquín López Gallego-Preciado, Madrid - Adrián Zarza, Bilbao - Rafael Lucío, Puebla de Don Rodrigo (Ciudad Real) - Josep Mª Matarredona, Barcelona - Amado González García, Monte Santander (Cantabria) - Diego Belanger, Madrid

ENCUESTA GAME LIVE 2003

GANADOR SISTEMA DE ALTAVOCES 4000P 5.1 HOME THEATRE SYSTEM
Álvaro Gutiérrez Martínez, Burgos

GANADOR SISTEMA DE ALTAVOCES 3000P 5.1 SOUNDWAVE
Fco. Javier Auset, Torrelodones (Madrid)

GANADORES TARJETA DE SONIDO 514DX 5.1 SOUND EXPERT OPTICAL
Óscar López Villaverde, Santiago de la Coruña

GANADORES VOLANTES FF380 FORCE FEEDBACK RACEMASTER
Óscar Fernández Alonso, Viladecans (Barcelona) y Fco. Javier Puerto, Coria (Cáceres)

GANADORES RATONES ÓPTICOS 350L MOUSE OPTICAL
Roberto Higuera, Santander - Javier Aula Olivar, Barcelona - Mª Agustina Cidancha, Calamonte (Badajoz) - Marcos González Rodríguez, Monforte de Lemos (Lugo) - Jesús Ojeda, Lleida - Francisco Muñoz Antúnez, Santa Marta (Salamanca) - Daniel del Río, Arahal (Sevilla) - Borja Bonet Peña, Valencia - Jorge Giménez Acero, Caspe (Zaragoza) - Santiago López Casasola, Ermua (Bizkaia)





EL REGRESO DEL HEREDERO

Ubi Soft anuncia una nueva entrega de Prince of Persia



Después del desafortunado tropezón de *Prince of Persia 3D* (1999), Ubi Soft ha decidido rescatar al decano de los plataformas para compatibles con *Prince of Persia: The Sands of Time.* Esta nueva entrega (y van cuatro), volverá a contar con la participación de Jordan Mechner, que ha estado implicado en el desarrollo de la saga desde sus ancestrales orígenes.

La historia de *The Sands of Time* vuelve a desarrollarse en un entorno exótico y te pondrá en la piel del sempiterno príncipe, encargado derecuperar las Arenas del Tiempo y devolver la paz a la tierra. Visires malvados, dagas mágicas y bellezas orientales volverán a darse cita en un juego que intentará recuperar los gratos recuerdos de la serie.

De momento, hay lugar para la esperanza: el equipo de desarrollo encargado del proyecto es el mismo que ha parido *Splinter Cell*, el excelente juego de acción de Ubi Soft.

CAPTURAS GÉLIDAS

Primeras imágenes de Syberia II



La secuela de una de las sorpresas más gratas del año pasado (al menos, en cuanto a aventuras se refiere), empieza ya a destilar capturas. Como puedes ver, la calidad gráfica estará como mínimo a la altura de sus precedentes. Sin embargo, los detalles argumentales siguen escaseando. Su ilustre padre, Benoît Sokal, únicamente manifestó que "evidentemente *Syberia* se centra en Kate y en su relación con el resto de personajes". Pero luego añadió: "Sin embargo, en *Syberia II* llegaremos a conocer más al personaje de Hans".



El Sr. Sokal también aseguró que "no habrá un *Syberia III* [...], aunque esto no significa que las aventuras de Kate Walker terminen aquí". De momento, nos conformamos con catar la segunda entrega en noviembre.

A LA CARRERA

AI ASALTO



Vikingos y cimerios se enfrentarán a muerte en *Besieger*, juego de estrategia en tiempo real que se valdrá de las 3D para incorporar elementos de terraformación. Sin embargo, gran parte del juego girará alrededor del asedio y defensa de los poblados, donde se podrán levantar empalizadas, muros y otras barreras defensivas.

CADA COSA A SU TIEMPO

Matrix Games, compañía especializada en juegos de estrategia, ha anunciado el lanzamiento de una nueva serie de títulos. Bajo el epígrafe *Squad Assault*, nos llevarán a la Segunda Guerra Mundial con varios juegos tácticos que podrán jugarse tanto en tiempo real como por turnos. El primero de ellos, *West Front*, está siendo desarrollado por el creador de la saga *Close Combat*.

EXPEDIENTE X

Egosoft está a punto de completar *X²: The Threat*, secuela del más que recomendable *X: Beyond the Frontier*. En la línea de los últimos juegos espaciales, *X²: The Threat* conjugará elementos de gestión y combate en tiempo real con una calidad gráfica decididamente espectacular.

EL TERROR DE LA JUNGLA

La última actualización *IGI 2: Covert Strike* no sólo añade las típicas mejoras y correcciones, sino que también incorpora un nuevo mapa multijugador. Ambientado en la jungla, deberás infiltrarte en una base enemiga, activar el generador e infiltrarte en un ordenador para averiguar qué se cuece entre tanto matorral.

EN CLAVE DE ACCIÓN

Aquí todavía no ha aparecido la primera parte para PC, pero los estudios suecos Starbreeze ya se han apresurado a señalar que habrá un *Enclave 2* para compatibles. Este juego de acción ambientado en un universo de magia y fantasía ha recibido excelentes críticas a su paso por la consola Xbox.



RAYMAN 4

Apenas acaba de aterrizar, pero el manco narigudo ya se dispone a saltar de nuevo sobre los compatibles. Aunque no es oficial, fuentes de Ubi Soft dejaron escapar en un foro on line con los fans de la serie que la empresa ya tiene previsto un cuarto *Rayman*.

EL DIABLO DEL FUTURO



"Con un sistema de juego similar al de *Diablo II*, pero en un entorno futurista". Así definen su propuesta los creadores de *Restricted Area*, un juego de rol de acción cuyas influencias –más allá de Blizzard– se sitúan en el rol de lápiz y papel, con *Shadowrun* y *Cyberpunk* a la cabeza.

MÁS LARGO TODAVÍA

Funcom ha confirmado que está preparando una secuela de su aventura gráfica estrella, *The Longest Journey*. Al parecer, los estudios suecos han acabado por hacer caso a los miles de seguidores que venían reclamando desde hace tiempo una nueva entrega de este exitoso título.



MENOS QUE CERO

Dos autores en busca de juego

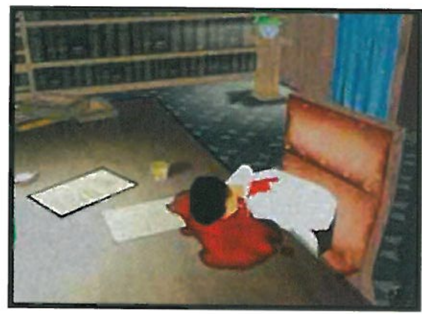
Cosas de las licencias. La última pirueta corporativa ya no es adaptar un juego al cine o a la inversa. Ahora lo que se lleva es intentar crear un juego a partir de una película no creada. Una película sobre la que únicamente se conoce el título, *Backwater*, pero cuyos derechos ya han sido adquiridos por Dimension Films, una división de Miramax. Ahora, los promotores de la idea, Flint Dille y John Zuur Platten, intentan encontrar un editor que quiera producir el juego, un juego en el que, según ellos, "encarnarías a la victima potencial de un asesino, llamado Mr. Jangle, que vive en las profundidades de un pantano". Los susodichos, padres y promotores del concepto pertenecen a Bureau of Film and Games, una empresa de propiedades intelectuales que se dedica a desarrollar conceptos y luego irlos vendiendo por ahí en forma de película y juego. Y ahí va un dato para cinéfilos: el mencionado Dille es guionista de momentos cumbres de la animación, como la serie *G.I. Joe* o la película *Transformers: The Movie*.



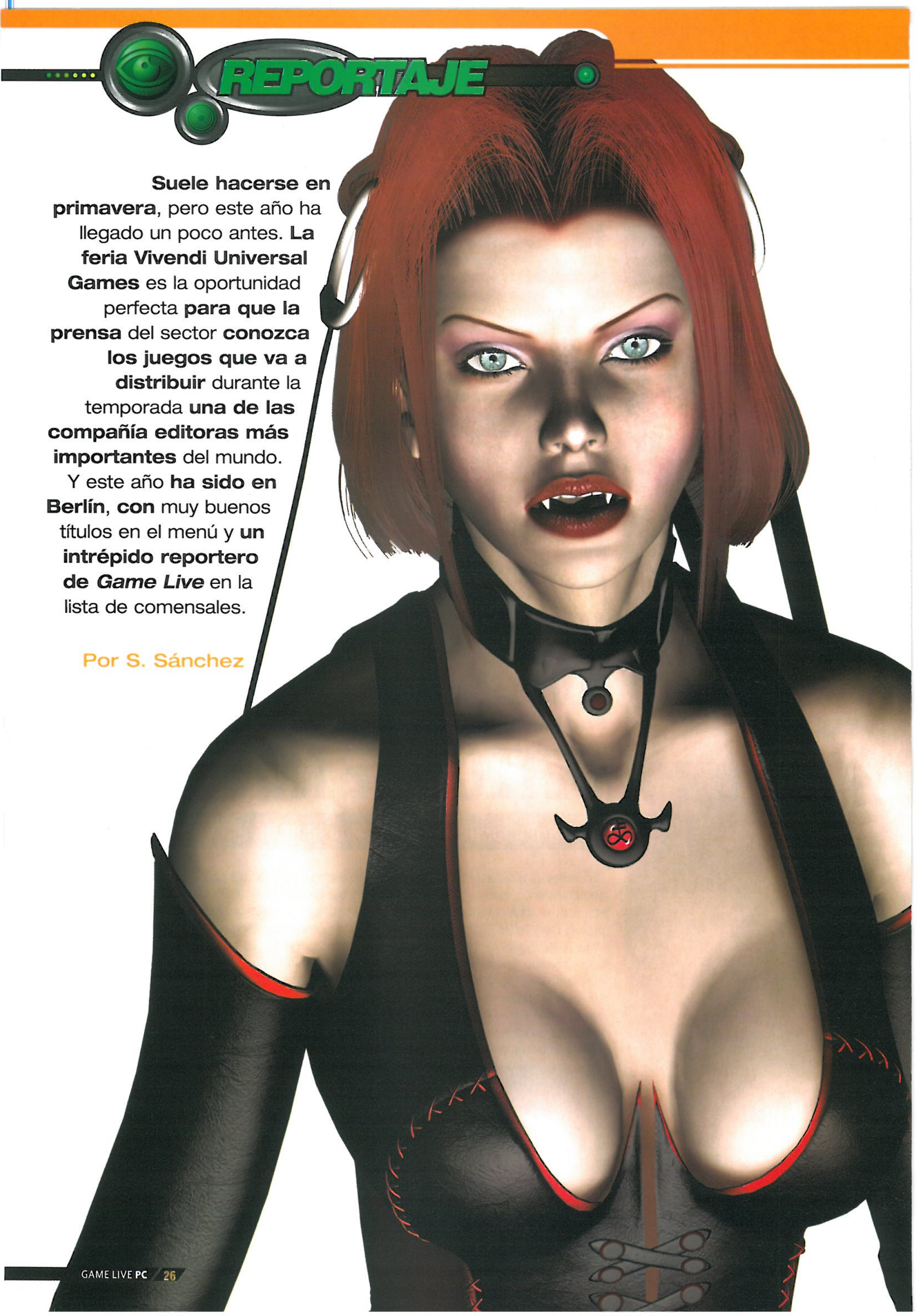
DETECTIVE NOVATO

Aventura gráfica a la antigua usanza con Gumshoe

Una aventura gráfica con entorno detectivesco y que será editada para PC, Xbox y PS2 no parece ser, a estas alturas, motivo de noticia. Lo noticioso de *Gumshoe* es que, en realidad, se trata del fruto del esfuerzo de un puñado de amateurs que ganaron el premio Dare To Be Digital 2002 y que ahora han conseguido llevar adelante su idea. Dare To Be Digital es un concurso que premia los proyectos en función de su potencial en el mercado, la composición del equipo de desarrollo y la originalidad que aportan. En cuanto un proyecto es seleccionado, el equipo recibe financiación y acceso a un equipo informático especializado durante diez semanas para desarrollar un primer esbozo de la idea. Posteriormente, se conceden varios premios en metálico entre los finalistas, quienes tendrán así la oportunidad de sacar adelante su proyecto. La mala noticia: esta competición está restringida a estudiantes universitarios escoceses.







Suele hacerse en primavera, pero este año ha llegado un poco antes. **La feria Vivendi Universal Games** es la oportunidad perfecta **para que la prensa** del sector **conozca los juegos que va a distribuir** durante la temporada **una de las compañía editoras más importantes** del mundo. Y este año **ha sido en Berlín, con** muy buenos títulos en el menú y **un intrépido reportero de *Game Live*** en la lista de comensales.

Por S. Sánchez

FESTIVAL VIVENDI

La compañía exhibe sus armas

Sí, nos fuimos a Berlín a ver cómo la nueva camada de juegos de Vivendi va saliendo poco a poco de la incubadora. Este año, la reunión tenía un atractivo adicional: comentar con los propios interesados los insistentes rumores sobre el interés de Microsoft en comprar Vivendi Universal.

Primera sorpresa, Christophe Ramboz, presidente y director de operaciones internacionales de la compañía, se atribuye la paternidad del rumor: "Fui yo quien dijo que Microsoft estaba interesado. Me harté de jugar al escondite con una revista de actualidad económica que me preguntó si teníamos alguna oferta, porque es cierto que la compañía está en venta, así que les dije que había una. Y grande".

Ramboz aclara tan extraño proceder: "Si sueltas a un conejo delante de un perro de presa, el perro no tendrá ningún problema en darle caza rápidamente. Pero si le sueltas diez conejos a la vez, conseguirás dejar al perro exhausto y se olvidará de los conejos". Y va aún más lejos: "Tal vez la semana que viene leáis que Electronic Arts quiere comprarnos, porque estoy a punto de extender el rumor".

Es decir, que nada ha cambiado. El conjunto de empresas que componen Vivendi sigue arrastrando un enorme déficit, y la multinacional tiene interés en vender la división de juegos para paliarlo en parte. Pero no va a dejarse llevar por las prisas y malvenderla, porque esta parte de la empresa está saneada, tiene buenos juegos en cartera y sigue trabajando a pleno rendimiento. Así que, si te interesa alguno de los juegos que revisamos en este artículo, no temas: Vivendi los va a editar.



CATÁLOGO DE LUJO

Hablemos de eso. De buenos juegos. De estudios de desarrollo que trabajan sin descanso. Hemos hecho una selección de lo más interesante que se presentó en las jornadas de la Vivendi Universal Games.

Además de los títulos que encontrarás a continuación, hubo tiempo también para algunas sorpresas y decepciones. Por un lado, se confirmó que de *El Hobbit* saldrá para PC y pudimos ver las primeras imágenes de *The War of the Ring.* En el capítulo de los lamentos, toca llorar la ausencia de los juegos de Blizzard y de *SWAT: Urban Justice,* que no verá la luz hasta el año que viene.

La intención de Vivendi es cubrir una importante cuota de mercado. Por eso trabaja en juegos como *Barbie: Horse Adventure* y *Kims Jungle.* El primero es un ambicioso título orientado a las jugadoras más jóvenes. En él, se podrá vestir a una Barbie virtual con gran variedad de ropas distintas al tiempo que se resuelve una misteriosa intriga y se monta a caballo.

El segundo, *Kims Jungle*, también va dirigido a jugadores de temprana edad. Puede que se convierta también en una de las elecciones predilectas de los padres, ya que fomentará valores como la no violencia, la estima por el medio ambiente y el sentido de la responsabilidad. Además, resultará todo un estímulo para el ingenio, ya que se tratará de resolver sencillos rompecabezas combinando las habilidades de cuatro simios muy distintos entre sí.

HOMEWORLD 2

DESARROLLADOR: Relic Entertainment
GÉNERO: Estrategia
DISPONIBLE: Julio

La colonización y el combate interestelar van a dar un salto cualitativo este verano, cuando se edite la nueva entrega del juego que lo cambió todo en el ya un tanto lejano 1999.

Ningún juego de estrategia galáctica en tiempo real ha conseguido hacer sombra a *Homeworld* desde que apareciera allá por 1999. El título de Relic ha creado escuela, por eso es lógica la expectación creada por su segunda parte. Aun así, tal y como apuntaban las primeras imágenes y confirma la demo exhibida en Berlín, *Homeworld 2* no va a ser un juego revolucionario. Ni siquiera a nivel gráfico. Pero sí podemos esperar de él mejoras puntuales de importancia, sobre todo en términos de interactividad, uno de los aspectos más delicados de *Homeworld*.

Las dos razas que van a enfrentarse son los higarianos, a los que ya acompañaste en la primera entrega en un largo periplo en busca de su planeta natal, y los vaygr, es decir, los malos de turno. En la campaña individual, manejarás a los primeros, pero está prevista una expansión que permitirá jugar las mismas misiones desde el punto de vista de los vaygr. Además, es muy probable que puedas controlar a una tercera raza, los ventusi, en alguna misión concreta. En la primera entrega eran comerciantes, pero tal vez su función vaya a cambiar en *Homeworld 2*.

La nueva versión incluirá torretas móviles en las naves.

Naves nodriza grandes y lentas contra naves de combate ligeras y rápidas.



La forma de desplazarse por el escenario está siendo simplificada.

Habrá distintas áreas de impacto cuando se ataque a una nave grande.

DESTINO PLUTÓN

Las naves principales de los higarianos serán las mismas que pudiste ver en *Homeworld*, pero las texturas de éstas van a ser más detalladas y se están añadiendo detalles como armas móviles. En cuanto a las naves de los vaygr, sólo sabemos que la intención es que sean muy diferentes de las de sus enemigos: más pequeñas, más rápidas y mucho más numerosas, con lo que es probable que la forma de actuar de esta raza se base en tácticas agresivas similares a las de la guerra de guerrillas.

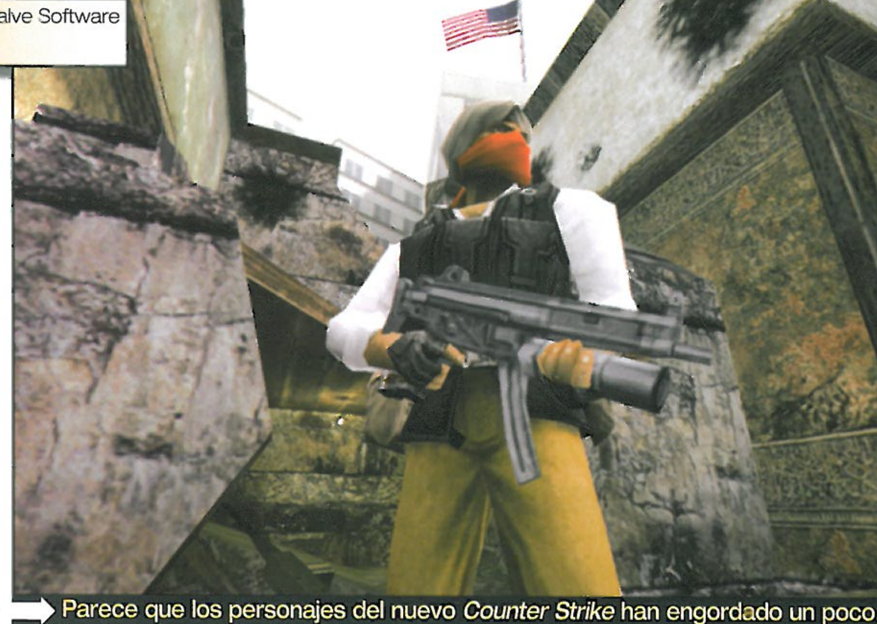
Se mantiene la continuidad entre las misiones que integran la campaña, así que conservarás las naves supervivientes de una a otra y el nivel de dificultad aumentará de forma gradual, aunque nunca en exceso. Como novedades más interesantes en lo que respecta a la jugabilidad, destaca que podrás mover las naves en entornos tridimensionales sin necesidad de recurrir a combinaciones de teclado: todo podrá hacerse con el ratón.

Asimismo, cuando realices ataques contra naves de grandes dimensiones, podrás elegir la zona en la que centrar los disparos, con lo cual los combates serán más estratégicos. Esto incluye a la nave nodriza, dividida en varias zonas que representarán los distintos hangares y centros de investigación. De esta manera, en momentos puntuales, un jugador podría quedarse sin la posibilidad de construir cazas en caso de que el hangar estuviera dañado.



COUNTER STRIKE Condition Zero

DESARROLLADOR: Ritual Entertainment/Valve Software
GÉNERO: Acción · **DISPONIBLE:** Mayo


Parece que los personajes del nuevo *Counter Strike* han engordado un poco.

Sí, ahora va en serio. La versión para lobos solitarios del omnipresente *Counter Strike* está cada vez más cerca. Y llegará cargada de plomo inteligente.

Tres años de retraso y dos cambios de desarrollador son síntomas inquietantes que hacen pensar que algo no marcha. Parecía que Gearbox iba a hacerse cargo de la recta final del desarrollo de esta versión para un solo jugador de *Counter Strike*, pero el juego ha ido a parar a manos de Ritual Entertainment con la supervisión de Valve Software. Tras unos meses de incertidumbre, por fin sabemos a qué se ha debido este cambio de compañía.

Por lo visto, Gearbox estaba convirtiendo el juego en un calco del *Counter Strike* multijugador, sólo que poniendo el énfasis en la inteligencia artificial de los compañeros de equipo y enemigos para que la experiencia individual fuese satisfactoria. Eso les había llevado a descuidar aspectos como el guión y el resto de elementos propios de los juegos en solitario.

Con el cambio de desarrollador, parece que *Condition Zero* irá más en la línea de *Rainbow Six*. Seguirás una campaña con misiones interconectadas, pero en cada una de ellas asumirás el papel de un miembro concreto de la unidad. Por ejemplo, en determinadas misiones, tendrás que ser el francotirador del grupo, con lo que tendrás que mantener la posición a la espera de órdenes.

EN SILENCIO

Además, también habrá alguna que otra misión de sigilo, algo que no encaja demasiado con el estilo de juego de *Counter Strike*, pero que será posible gracias a los nuevos objetos y armamento. Dispondrás de un soplete, una cámara de fotos, un mando a distancia para activar bombas o un maletín para los intercambios de dinero por rehenes, y también tendrás una radio con la que comunicarte con el resto de hombres de tu unidad.

Algunos de estos objetos son novedad respecto a los anunciados por Gearbox, pero hay que lamentar algunas bajas. Erik Johnson, programador de Valve, nos confirmó que la granada de gas y los cócteles molotov finalmente no aparecerán en el juego y que el lanzacohetes quedaría limitado a la opción para un solo jugador.

Tal y como estaba previsto, *Condition Zero* tendrá un apartado multijugador que será el equivalente a la última versión de *Counter Strike*, con modelos de alta resolución y algunas novedades. Esto ha supuesto que se trabaje en dos modelos de inteligencia artificial distintos: una centrada en el trabajo en equipo para las misiones en solitario y otra para el multijugador, donde podrán añadirse bots para llenar las partidas partiendo de una versión mejorada de la inteligencia artificial y tomando como ejemplo el comportamiento de los jugadores humanos.


Los hombres del SAS no están mejor equipados pero sí mejor representados.

Un viejo conocido por la afición, que sigue siendo de los malos.

GROUND CONTROL 2
Operation Exodus

DESARROLLADOR: Massive Entertainment
GÉNERO: Estrategia
DISPONIBLE: Finales de 2003

Sí, también otro *Ground Control* casi pisando la parrilla de salida. Massive vuelve a apostar por valores sólidos y va a depararnos una ración de estrategia con mucho fundamento.

Ground Control es un juego cargado de historia. Un clásico. Nadie discute su carácter de pionero en la incorporación de unas 3D convincentes y de una orografía con verdadero peso estratégico. Por este motivo, la presentación de la secuela del juego de Massive era uno de los momentos cumbre de nuestra visita a Berlín.

Ground Control 2 arrancará unos siglos después del final de la primera guerra estelar. Las facciones en liza no son las mismas, ya que en el lapso transcurrido se ha consolidado el llamado Imperio Terrestre, empeñado en someter a todas las colonias humanas. Las naciones que todavía no han caído bajo la férula imperial se unen para formar la Alianza de la Estrella Norteña. En el momento en que tomes el control de las operaciones, la Alianza se habrá refugiado en su reducto del planeta Morningstar Prime, al que protege un escudo gigantesco a prueba de bombardeos. Lo que el escudo no puede evitar es que el Imperio inicie la invasión por tierra, y tú dirigirás la numantina defensa en el papel del joven capitán y héroe de guerra Jacob Angelus.



La calma precede a la tempestad que se avecina en Morningstar Prime.

SIN RECURSOS

En cuanto al sistema de juego, será muy similar al de la primera parte. No existirá un sistema convencional de recolección de recursos. Superar misiones te permitirá hacerte con una serie de puntos de victoria, la moneda de cambio necesaria para la construcción de unidades. Deberás cumplir con los objetivos que se te asignen y tener en cuenta también que el control de determinadas zonas otorga puntos de victoria adicionales. Además, no podrás construir edificios. Deberás conformarte con capturar los ya existentes y crear en su interior nuevos tipos de unidades. El grueso del ejército de *Ground Control 2* será terrestre y casi todas las unidades tendrán la posibilidad de transformarse para realizar ataques alternativos.

Como sucedía en la primera entrega, el terreno será uno de los grandes protagonistas. Para que tengas más claro si alguna de las unidades está recibiendo algún tipo de bonificación por su posicionamiento, se han creado una serie de aros de colores que rodean las unidades y ofrecen esa información de manera muy gráfica. Así, se podrá saber fácilmente si la artillería goza de un mayor alcance por estar en una posición elevada o si la infantería está a cubierto del enemigo al encontrarse dentro de un bosque. Aunque se podrán crear formaciones, por lo visto hasta ahora éste no será un elemento demasiado relevante.

En lo que sí están centrando los esfuerzos es en crear un modo multijugador de interés. De momento, se sabe que aparecerán mapas en los que podrás indicar al resto de tu equipo qué quieres que hagan y dónde, y que tendrás la posibilidad de incorporarte a partidas multijugador ya en curso.

No podrás crear edificios, sólo capturar los ya existentes.

Como sucedía en el primer *Ground Control*, la orografía va a ser clave.

JUEZ DREDD vs JUEZ DEATH

DESARROLLADOR: Rebellion
GÉNERO: Acción
DISPONIBLE: Septiembre

Han pasado 26 años desde que 2000 AD publicara la primera viñeta de las aventuras del juez Dredd en la revista 2000 AD. En junio de 2000, la compañía británica Rebellion (*Gunlok*, *Aliens vs Predator*) se hizo con los derechos de adaptación de los cómics de esta editorial, con Dredd a la cabeza. Así que estaba cantado que el justiciero futurista más expeditivo pasaría tarde o temprano por nuestros compatibles.

Juez Dredd vs Juez Death será un juego de acción en primera persona que te pondrá en el papel de Dredd durante dos intensos días de su jornada laboral. En ese tiempo, el juez recorrerá las calles de Mega City One en un épico enfrentamiento con el malvado juez Death.

El juego servirá de carta de presentación para el nuevo motor de Rebellion, Asura. En la presentación, tuvimos ocasión de probar brevemente el modo multijugador y constatar las excelentes prestaciones del nuevo motor. Además, se nos confirmó que el juego constará de 12 niveles para un solo jugador, que las armas no serán muy variadas pero que sí ofrecerán varios tipos de munición diferente. No se ha confirmado el número exacto de jugadores que podrán participar en las partidas multijugador, pero lo más probable es que sean alrededor de 32.

Los malos de la película son los seguidores del corrupto juez Death.

Los uniformes por sí solos ya imponen algo de respeto.

El juego utilizará el nuevo motor de Rebellion Software.

BLOODRAYNE

DESARROLLADOR: Terminal Reality
GÉNERO: Acción
DISPONIBLE: Abril

Muy pronto podrás disfrutar de las piruetas de la agente BloodRayne en todas las plataformas de juego excepto las consolas portátiles. Eso sí, mucho tiene que mejorar la movilidad del personaje y su acabado gráfico para que se convierta, como pretenden sus creadores, en la nueva Lara Croft. De momento, la gran virtud de esta investigadora paranormal es que va a ser medio humana medio vampiresa, lo que la convierte en una curiosa heroína para un juego de acción trepidante como éste.

Las habilidades sobrenaturales de BloodRayne le permitirán acabar con cientos de nazis y criaturas demoníacas. Para ello, necesitará acumular sangre viva que extraerá directamente de la yugular de sus enemigos. Cuando tenga el estómago lleno, la mujer vampiro será capaz de desplazarse a velocidades increíbles, realizar saltos imposibles, ver en las sombras e incluso activar su propio modo *Matrix*, en el que todo sucederá a cámara lenta.

Eso no quiere decir que BloodRayne no sepa utilizar el armamento convencional: a los dos cuchillos de carnicero que tiene ligados a los brazos, habrá que sumarles todo tipo de armas de fuego y explosivos. Así que vete preparando para una generosa ración de acción y terror con altas dosis de hemoglobina.

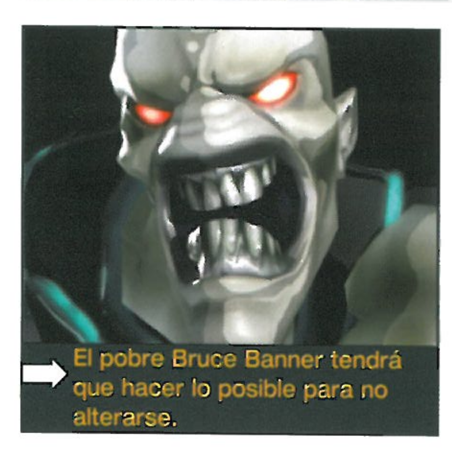
Cuando tienes hambre, poco importa lo que te llevas a la boca.

Las cuchillas que usa la protagonista no son para tomárselas a broma.

Pese a la presencia de nazis, el juego se sitúa en el período de entreguerras.

HULK

DESARROLLADOR: Radical Entertainment
GÉNERO: Acción
DISPONIBLE: Septiembre


El pobre Bruce Banner tendrá que hacer lo posible para no alterarse.

Otro superhéroe aporrea la puerta de acceso a tu disco duro: La Masa (The Hulk), esa cosa verde con muy mala leche por culpa de una sobredosis de rayos gamma. El juego multiplataformas estará compuesto por 30 misiones que poco tendrán que ver con el desarrollo de la película que se estrenará este verano.

Podrás jugar en el papel de Bruce Banner o transformarte en su alter ego, La Masa. En función de cuál de los dos controles, la jugabilidad variará. Bruce tendrá muy poca resistencia y una fuerza limitada, pero resultará indispensable en las cinco misiones de infiltración y sigilo que va a incluir el juego. En esos casos, deberás extremar las precauciones, ya que apenas resistirá un par de golpes si es descubierto.

Cualquiera se enfrenta a este guisante de tamaño industrial.

En algunas fases del juego más valdrá maña que fuerza.

Cuando el indicador de ira de Bruce llegue a lo más alto, éste se convertirá en La Masa. Desde ese momento, no habrá lugar para la discreción. La mole verdosa destruirá todo lo que encuentre a su paso. Una de las peculiaridades del juego será la posibilidad de usar multitud de elementos del escenario como arma contundente o arrojadiza, incluidos los malvados que intenten detenerte. Si no tienes nada a mano, podrás recurrir a cualquiera de los 25 tipos de ataques de que dispondrá La Masa.

A medida que vayas superando las misiones, se desbloquearán modos de juego especiales en los que combatirás contra supervillanos o deberás arrasar el mobiliario de una ciudad. *Hulk* está utilizando la técnica de *cell shading*, que dota a los juegos de una estética de cómic muy apropiada en este caso.



LA FIEBRE DEL ANILLO

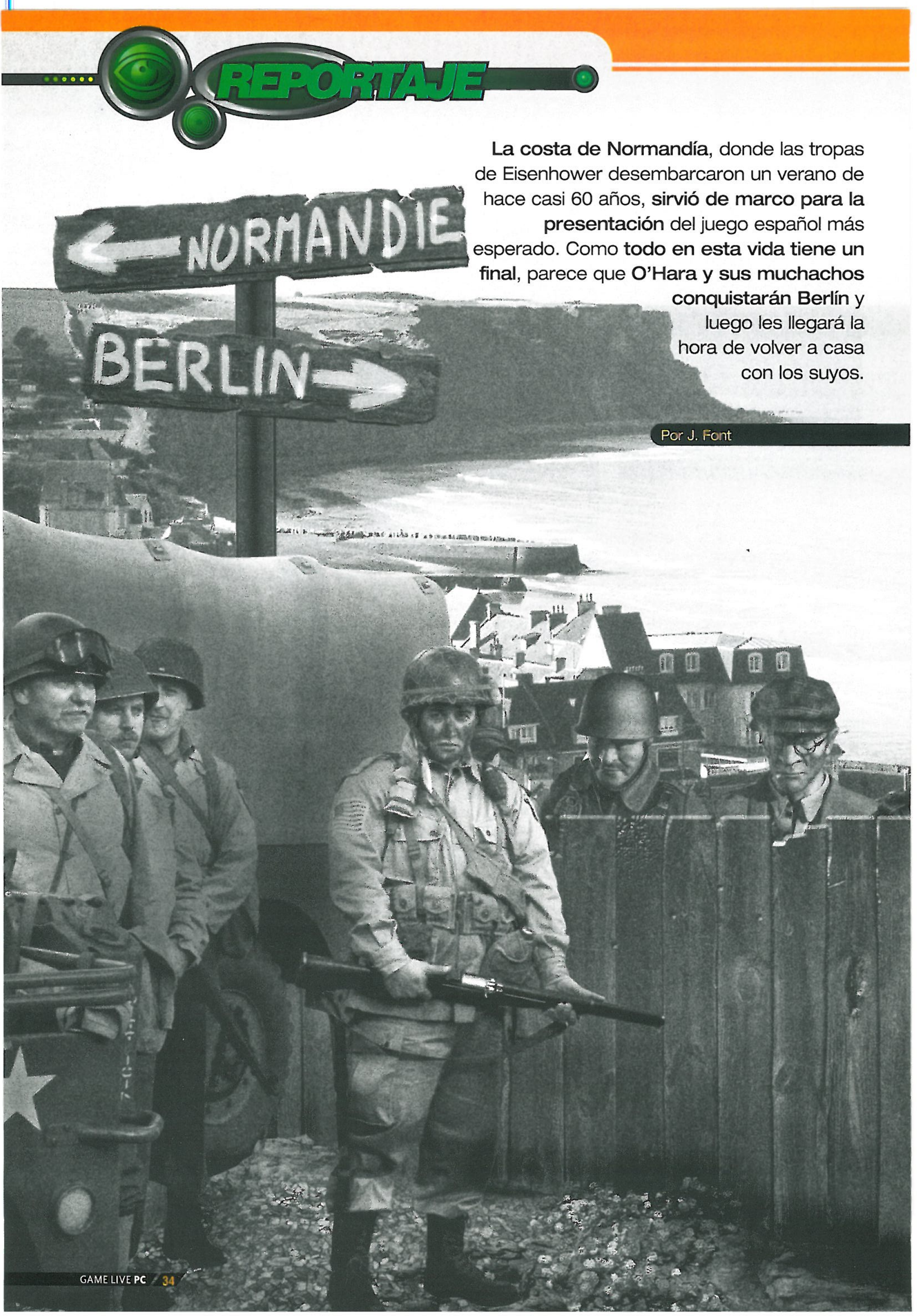
Además de los juegos comentados, la visita a Berlín sirvió para ver *Jurassic Park: Operation Genesis*, del que incluimos un análisis en este número. Y también tuvimos la oportunidad de ver alguno de los próximos juegos de Vivendi basados en la licencia de las novelas de Tolkien. El más avanzado en su desarrollo es *El Hobbit*. El juego está destinado a un público joven y recuerda bastante a los últimos *Zelda*.

En cuanto a *The War of the Ring*, va a tratarse de un juego de estrategia en tiempo real desarrollado por los creadores de *Battle Realms*. La idea inicial es que el juego cuente con 24 misiones divididas en dos campañas. El argumento estará lejanamente inspirado en la saga de Tolkien.

Los recursos dependerán del bando que elijas y los personajes ganarán experiencia, como pasa con algunas unidades de *Warcraft 3*. Liquid Entertainment intenta dotar el juego de un nivel de dificultad progresivo que se adapte al jugador durante la partida.


Los combates de *El Hobbit* serán muy parecidos a los del clásico para consolas *Zelda*.


Aunque parezca *Shrek*, no es más que un troll de *El Señor de los Anillos*.



La costa de Normandía, donde las tropas de Eisenhower desembarcaron un verano de hace casi 60 años, **sirvió de marco para la presentación** del juego español más esperado. Como **todo en esta vida tiene un final**, parece que **O'Hara y sus muchachos conquistarán Berlín** y luego les llegará la hora de volver a casa con los suyos.

Por J. Font

COMMANDOS 3

DESTINATION BERLIN

El proyecto más ambicioso de Pyro Studios toma forma

La tercera entrega de la saga más internacional de la historia del software español merecía una presentación a lo grande. Así que Pyro Studios reunió a la prensa especializada y se la llevó al escenario en que va a desarrollarse parte del juego, las playas normandas de las inmediaciones de Caen. Es decir, el lugar en que se produjo el desembarco aliado del 6 de junio de 1944. Junto a la arena de la célebre Omaha Beach (escenario también de la misión estrella del reciente *Medal of Honor*), pudimos ver de nuevo en acción al sargento O'Hara y sus esforzados comandos.

Rodeados de figurantes con disfraces de soldados alemanes y norteamericanos, paseamos por los alrededores del castillo de Adrieu, nos dimos un atracón de excelentes quesos y vinos normandos y oímos a Ignacio Pérez (director ejecutivo de Pyro Stuios) confirmar lo que ya intuíamos: que *Commandos 3* será, salvo sorpresa, el último de la saga, al menos tal como la conocemos hoy.

La franquicia ya lleva más de un lustro a cuestas y sus creadores tienen otros proyectos entre manos. Pero antes de darle carpetazo, en Pyro se sentían obligados a ofrecer a los jugadores la versión definitiva de *Commandos*. El primero triunfó con una forma sencilla y muy precisa: se trataba de resolver una serie de puzzles eligiendo en todo momento al miembro de tu comando más adecuado para cada tarea concreta. El segundo, *Commandos 2: Men of Courage*, incorporaba nueva tecnología gráfica y apostaba por un tipo de aventura más dinámica y abierta. El hecho de que Gonzalo Suárez abandonara Pyro Studios tras la conclusión de este juego provocó que Ignacio Pérez, fundador de la compañía, tomara las riendas de *Commandos 3*: "Yo diseñé el primer *Commandos* a mi manera y Gonzalo Suárez le dio un enfoque distinto al juego en *Commandos 2*, y ahora *Commandos 3* será distinto".

DE OMAHA A BERLÍN

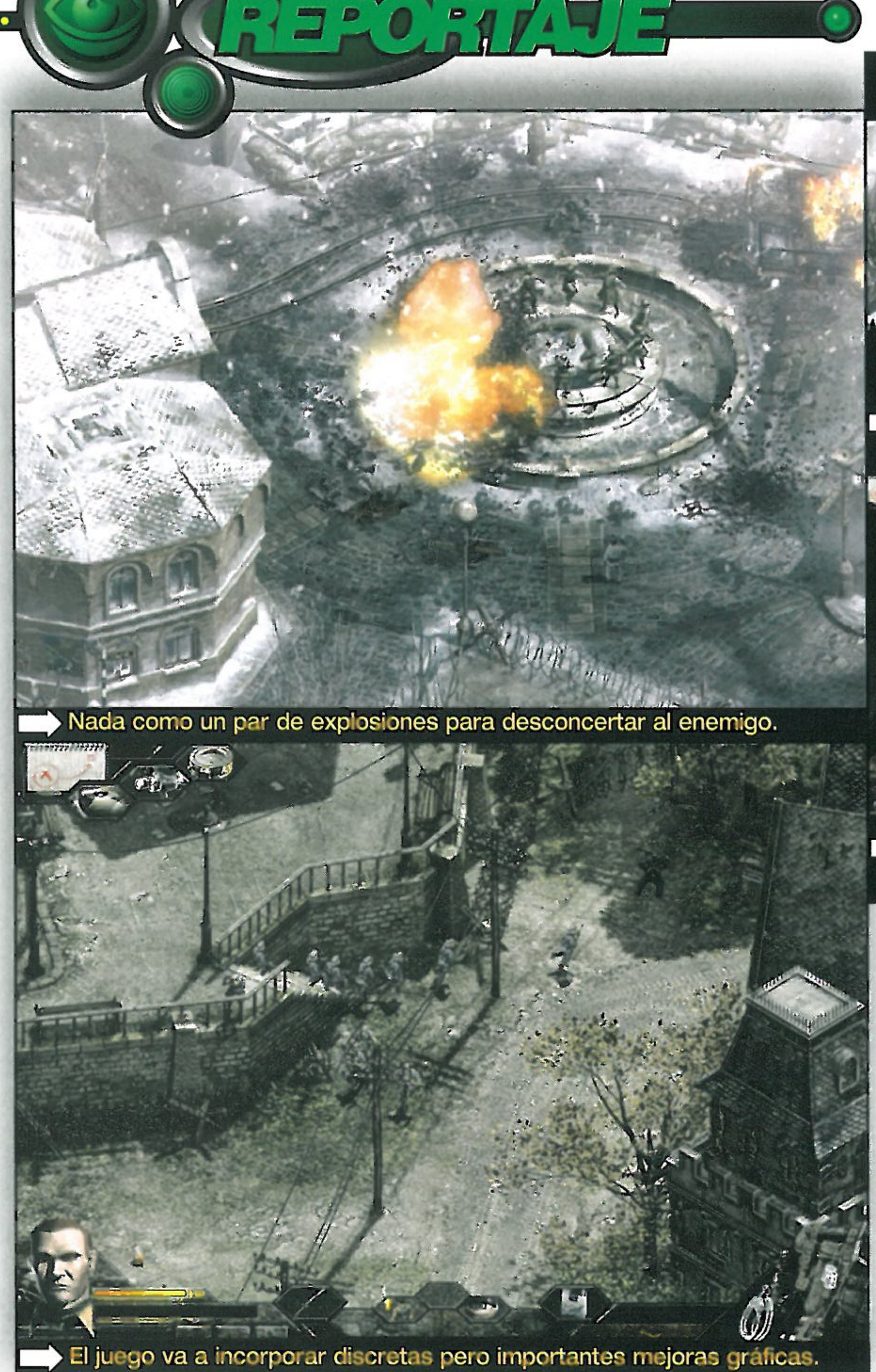
El juego va a cubrir las acciones decisivas de la Segunda Guerra Mundial. Constará de tres campañas: Stalingrado, Europa central y Normandía. La novedad es que estas campañas no seguirán una estructura convencional de misiones, sino que serán como tres películas interactivas de desarrollo continuo y, además, relacionadas entre sí para garantizar una experiencia cien por cien cinematográfica. Como explica Ignacio Pérez, "los mapas estarán conectados entre sí, abundarán las secuencias no interactivas, los cambios dinámicos en la acción y las sorpresas".



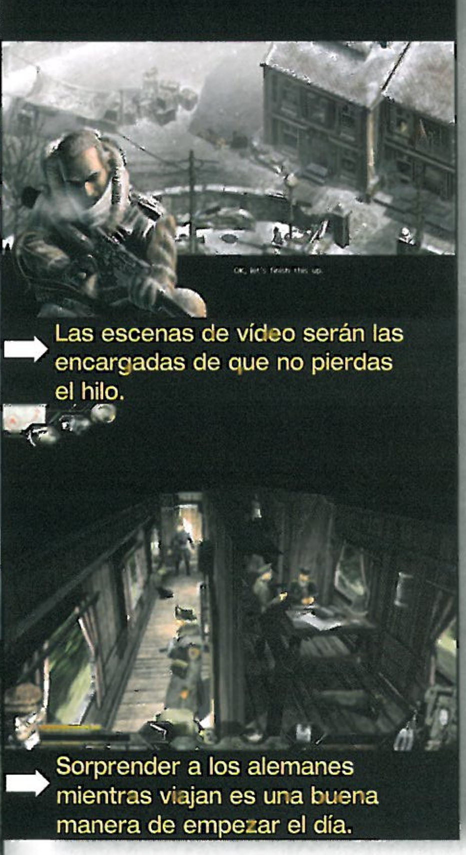
Puedes contar con algo de sigilo, acción en equipo y dosis de táctica.



En Berlín, tendrás que infiltrarte en el cuartel general de la GESTAPO.


Nada como un par de explosiones para desconcertar al enemigo.

El juego va a incorporar discretas pero importantes mejoras gráficas.


Las escenas de vídeo serán las encargadas de que no pierdas el hilo.

Sorprender a los alemanes mientras viajan es una buena manera de empezar el día.



Las secuencias de vídeo van a jugar un importante papel para que la inmersión en el juego sea absoluta. Según Pérez, "uno de los principales problemas de *Commandos 2* era que faltaba información concreta sobre los objetivos a realizar y que éstos estaban muy dispersos". Eso se resolverá con pausas en la acción para asistir a diálogos entre personajes y animaciones realizadas con el motor del juego que te darán toda la información que necesites.

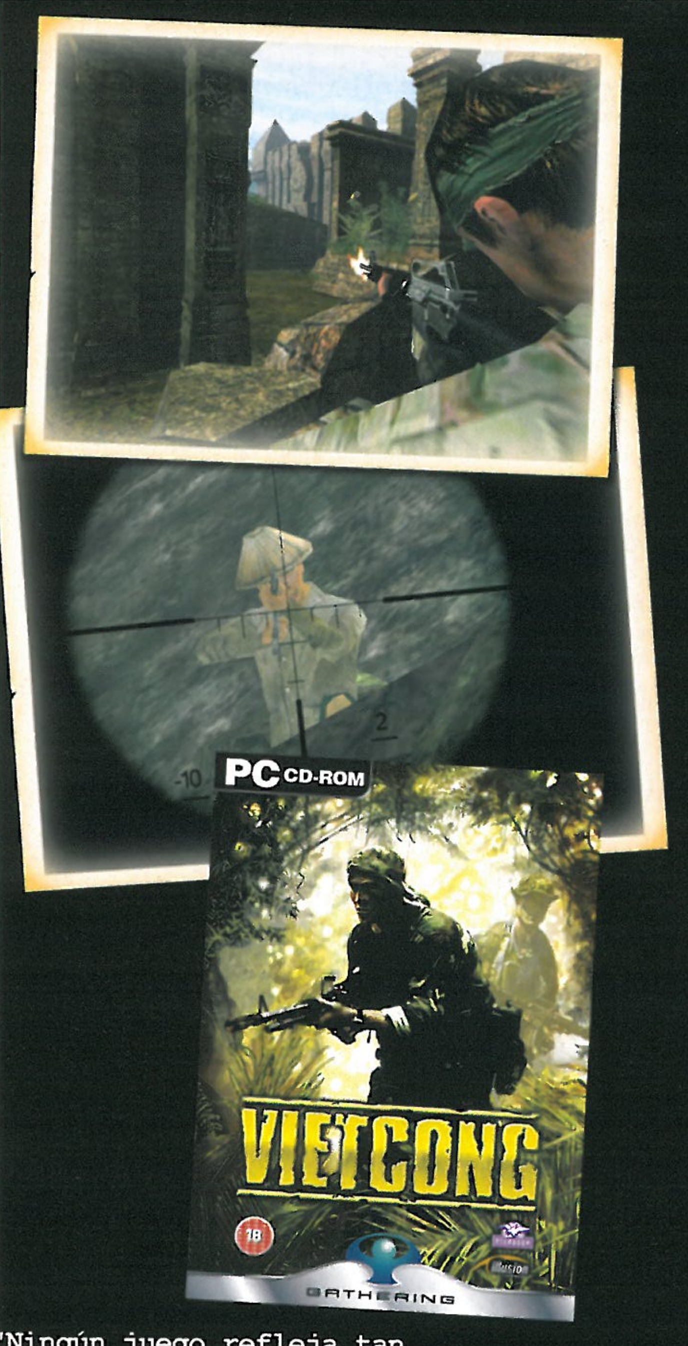
Las situaciones de combate se van a basar más en acontecimientos reales y en la imaginación de los desarrolladores que en los clásicos del cine bélico que servían de inspiración hasta ahora. "Hay fases del juego basadas en películas como *Enemigo a las puertas*, *Salvar al Soldado Ryan* o *El desafío de las águilas*, pero no tantas como en la anterior entrega", nos comentó Ignacio Pérez.

LOS ESCENARIOS SERÁN MUY DETALLADOS Y MÁS PEQUEÑOS QUE EN COMMANDOS 2

A juzgar por lo visto, *Commandos 3* va a ser de un dinamismo y una variedad considerables. Por ejemplo, deberás subirte a un tren en marcha saltando de una moto a punto de volar por los aires o ingeniártelas para rescatar en solitario a tus compañeros cuando sean capturados por los nazis. En fin, que afrontarás situaciones con planteamientos muy originales y con dosis de acción directa poco habituales hasta ahora en la saga. Aun así, Pérez se esforzó en aclarar que los cambios son profundos y ambiciosos, pero no van a hacer que se pierda la esencia del *Commandos* que todos conocemos y adoramos: "Nuestro objetivo es hacer que resulte mucho más excitante, pero no vamos a renunciar a las premisas fundamentales que han hecho que el juego sea tan popular".

RESISTE STALINGRADO

Un aspecto al que se está dedicando mucha atención es la reproducción de los escenarios donde se desarrolló la Segunda Guerra Mundial. Entre los edificios que veremos en el juego, destacan la puerta de Brandenburgo, el



"Ningún juego refleja tan fidedignamente como "Vietcong" el horror, el miedo y la paranoia que sintieron los soldados norteamericanos en la guerra de Vietnam."
MICROMANÍA

"Vietcong es un FPS que te mete de lleno en la guerra de Vietnam. Su soberbia ambientación hace que cada misión sea como contemplar un documental de la guerra vietnamita."
MERISTATION

VIETCONG








¡EL MIEDO ES TU PEOR ENEMIGO!

www.vietcong-game.com

Virgin PLAY

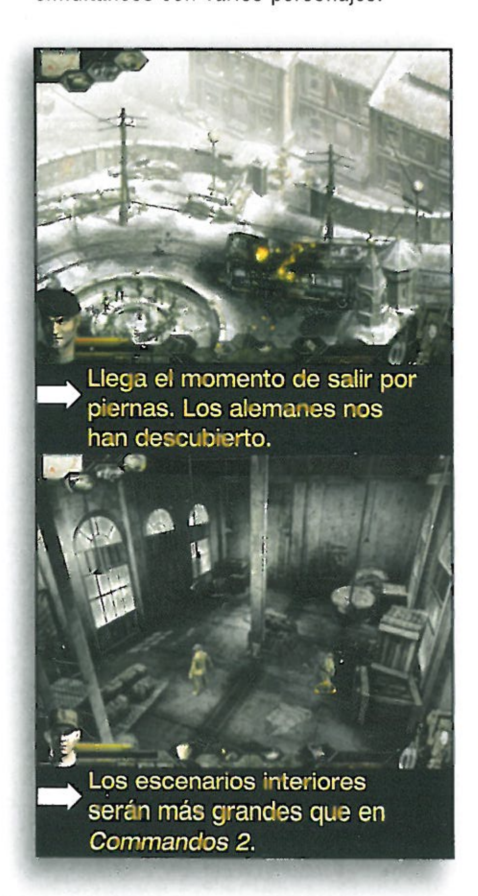
www.VirginPLAY.es

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18

cuartel general de la GESTAPO en pleno centro de Berlín o, por supuesto, la playa de Omaha tal y como era el día en que las tropas aliadas empezaron a reescribir la historia.

Los escenarios serán muy detallados y más pequeños que en *Commandos 2*. Pérez nos explica que "ha habido que reducirlos para que los objetivos no quedasen tan separados unos de otros". Eso supone una pérdida de importancia de la exploración y el sigilo, ya que no deberás recorrer grandes distancias. Como contrapartida, se ha dado más importancia a los escenarios interiores, que serán bastante más amplios.

En cuanto a personajes, el comando de O'Hara no va a crecer en esta nueva entrega. Al contrario: se ha prescindido de los servicios de dos de sus integrantes, con lo que contaremos con seis soldados (el boina verde, el francotirador, el buzo, el ladrón, el artificiero y el espía) y con Whiskey, el terrier encargado de los transportes urgentes. Para cada objetivo concreto, se te asignarán tres de los personajes disponibles. Pérez argumenta que "no se trataba tanto de eliminar personajes como de que cada comando concreto contase con habilidades nuevas y pudiese hacer un mejor uso de las que ya tenía". Es decir, menos unidades, pero mucho mejor preparadas para salir airosas de situaciones límite. En esta tercera entrega incluso será posible coordinar ataques simultáneos con varios personajes.


Llega el momento de salir por piernas. Los alemanes nos han descubierto.

Los escenarios interiores serán más grandes que en *Commandos 2*.

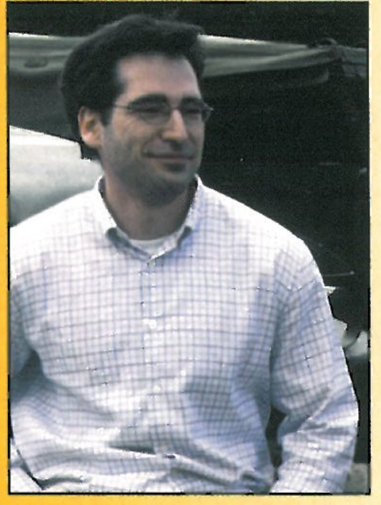
Además, tus tres valientes de turno podrán contar con la ayuda de esa tropa voluntariosa y anónima que en la entrega anterior fue bautizada como "la chusma". "No participarán en todas las misiones, pero sí en muchas de ellas, y creemos que sus intervenciones van a ser muy espectaculares", comentó Ignacio Pérez. Los alemanes contarán con los preceptivos jefes de final de nivel. En cuanto los elimines, sentirás la honda satisfacción que produce el trabajo bien hecho y podrás irte a dormir con la conciencia tranquila. El mundo estará a salvo. Al menos esa noche.

CON EL PETATE A CUESTAS

A pesar de que el juego va a ganar en flexibilidad y dinamismo, no podrás escoger qué tres personajes te acompañarán en cada misión ni cómo irán equipados. De todas formas, Ignacio Pérez asegura que

ENTREVISTA a Ignacio Pérez, director ejecutivo de Pyro Studios

"TRAS COMMANDOS 3 HABRÁ LLEGADO LA HORA DE CAMBIAR DE TERCIO"



Pyro es una compañía con un más que notable historial a cuestas. Acaba de editar *Praetorians*, y tiene en cartera *Heart of Stone*. Pero es *Commandos* la serie que ha hecho de este estudio madrileño toda una referencia a nivel internacional. Hablamos del juego, de la compañía que hay detrás y de la actualidad lúdica internacional con la eminencia gris de *Commandos 3*, Ignacio Pérez.



GAME LIVE: ¿Cómo se ve desde Pyro el panorama de desarrollo de juegos en nuestro país?
IGNACIO PÉREZ: Mal, muy mal. Pyro Studios es en estos momentos el único estudio consolidado con proyección internacional y cada vez hay menos equipos que se dedican al desarrollo. Falta tejido industrial, faltan profesionales con experiencia, falta apoyo institucional. Falta casi de todo.

GL: ¿Cuáles son las mayores dificultades con las que os encontráis?
I.P.: Dificultades hay muchas, pero la mayor de todas para nosotros es la falta de profesionales del desarrollo por la falta de alternativas para adquirir experiencia en desarrollo de videojuegos de cierta envergadura.

GL: ¿Cada vez es más dura la competencia a nivel internacional?
I.P.: No en el caso de Pyro Studios. La competencia era muy dura cuando empezamos y sigue siendo muy dura a día de hoy. Pero tal vez sea más dura ahora para la gente que empieza. Intentar crear un equipo de desarrollo para la producción de un videojuego de calidad internacional es mucho más duro que hace seis años. Los presupuestos son mucho mayores, así como la envergadura de los proyectos y el tamaño de los equipos.

GL: Hasta ahora, Pyro siempre ha apostado por la estrategia y el PC como plataforma. ¿A qué se debe esa política?
I.P.: No hay una política férrea en ese sentido, nosotros desarrollamos las ideas de los juegos que realmente nos apetece hacer. Hasta ahora, ha coincidido que éstos son de estrategia, pero en el futuro nos dedicaremos también a otros géneros.

GL: Los dos proyectos anteriores contaron con la participación de Gonzalo Suárez. ¿En qué puede afectar su ausencia a esta tercera entrega?
I.P.: Contar con un profesional como Gonzalo es siempre muy positivo para un proyecto, pero en estos momentos hay otros magníficos profesionales trabajando en *Commandos 3* para cubrir su hueco.

GL: Con la llegada a Berlín, ¿se acabará la saga *Commandos*?
I.P.: Sí, al menos de lo que han sido los juegos *Commandos* hasta ahora. Seguro que haremos algún otro juego en el futuro basado en la Segunda Guerra Mundial, pero con un enfoque diferente al de la saga *Commandos*.

GL: ¿Toca cambiar de género y de planteamiento?
I.P.: Sí, tras *Commandos 3* llevaremos más de siete años trabajando en la misma saga, y habrá llegado la hora de cambiar de tercio.

GL: ¿Alguna idea de por dónde pueden ir los próximos proyectos?
I.P.: Ya estamos haciendo muchas otras cosas, como el recién lanzado *Praetorians*, o como *Heart of Stone*, que está muy avanzado. Además, estamos trabajando en otros tres proyectos que todavía no podemos anunciar oficialmente.



Los alemanes han empezado con el bombardeo. La cosa está que arde.

Los escenarios interiores seguirán presentes en la saga.

"dispondrás de algunas opciones de configuración de equipo". Éstas tendrán que ver con las armas y herramientas de que dispondrán los personajes en cada misión.

Los gráficos (exceptuando las espectaculares secuencias no interactivas) no van a ser modificados sustancialmente. De hecho, los únicos cambios llamativos tienen que ver con el sistema de luces dinámicas, los efectos especiales y el movimiento de la cámara (dispondrás de varias opciones de ubicación y niveles de zoom para estudiar el entorno) en los escenarios interiores.

Donde sí pretenden echar el resto los desarrolladores es en el terreno de las opciones multijugador, uno de los talones de Aquiles de la saga desde sus inicios. La segunda entrega incluía un modo cooperativo que se quedaba un tanto corto. Ignacio Pérez anuncia que "esta vez habrá varios modos deathmatch que mezclarán táctica y acción, aunque aún no podemos dar más detalles sobre este apartado". Todo apunta a que estos modos permitirán que hasta ocho jugadores puedan participar en este tipo de confrontaciones a través de red local o Internet.

HABRÁ VARIOS MODOS DEATHMATCH QUE MEZCLARÁN TÁCTICA Y ACCIÓN

Ignacio Pérez resume las intenciones de *Commandos 3* con una frase prometedora: "Va a ser una experiencia de juego más excitante y variada, con mucha más acción". Y sí, todo apunta a que va a garantizar un alto grado de inmersión y un ritmo cinematográfico, además de admitir varias formas distintas de afrontar cada una de las situaciones concretas.

La serie *Commandos* se prepara para dar otro salto adelante en términos evolutivos. Conservará el mismo sabor a buena estrategia en equipo, pero recuperará la capacidad de sorpresa. Un hilo narrativo sólido, objetivos más variados y un multijugador que va más allá del modo cooperativo son sus argumentos de peso. Muchas de las ideas que va a incorporar suenan innovadoras y van a darle al clásico español por excelencia otro aire. Así que hay motivos para esperar con impaciencia la llegada del próximo verano: iremos a la playa, sí, pero también a Normandía, Berlín o Stalingrado.



Vuelven el carnicero y sus secuaces en su versión más cinematográfica.

Pyro ha apostado por una pulcra reconstrucción de lugares históricos.

Por J.J. Cid

EMPIRES

La historia puede ser divertida. Lo decían nuestros profesores, pero nunca les creímos. Si no llega a ser por los videojuegos, muchos seguiríamos pensando que no **vale la pena mirar al pasado** y que Cartago, Esparta, los vikingos o la vieja Roma no son más que capítulos de un denso manual escolar con olor a naftalina. **El responsable de** *Age of Empires* y ***Empire Earth*** **pretende sentar cátedra con su nuevo proyecto**.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Stainless Steel Studios
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Por determinar



EN RESUMEN

Un juego que recreará la historia de la humanidad desde la Edad Media a la Segunda Guerra Mundial y que lleva la firma del autor de *Empire Earth*. Sus bazas son la espectacularidad gráfica y las profundas diferencias entre las civilizaciones, que conllevarán planteamientos de juego específicos para cada una de ellas.

Las antiguas civilizaciones, sus procesos de expansión y sus enfrentamientos bélicos pueden convertirse en una fuente continua de diversión virtual. La historia no sólo aporta buenos escenarios en los que ambientar juegos de estrategia. Reproducir con detalle algunos de sus episodios destacados y cambiar, si hace falta, el curso de los acontecimientos se ha convertido en parte de la esencia de los juegos de expansión civilizadora.

Empires: Dawn of the Modern World será el próximo exponente de esta fértil corriente de simuladores de estrategia histórica. En él volveremos a controlar una



Dawn of the Modern World

civilización, el pueblo elegido, desde sus albores al momento en que gracias a nosotros consiga por fin la supremacía mundial. Rick Goodman, diseñador jefe del proyecto y responsable de juegos como *Age of Empires* y *Empire Earth*, visitó recientemente nuestro país para desvelarnos algunas de las claves de su nuevo proyecto, que debería estar acabado a finales de este año o principios del que viene y que aparecerá totalmente en castellano.

Con este juego, Goodman vuelve a probar fortuna en el que sin duda es su género preferido y no duda al anunciar su entusiasmo por lo que está consiguiendo su compañía de desarrollo, ya que los juegos de estrategia y el estudio aplicado de la historia universal son sus dos principales aficiones.

Tras *Empire Earth*, en Stainless Steel Studios han optado por reducir sensiblemente el periodo representado y ceñirse a la época comprendida entre la Edad Media y la Segunda Guerra Mundial. En total, dispondremos de casi un millar de años para desarrollar nuestra civilización. Según comentó Rick Goodman, "se trata de dos de las épocas preferidas por los aficionados al género, así que por eso decidimos centrarnos en ellas".

Civilizaciones en disputa

Ha pasado más de una década desde que Sid Meier sorprendiera a la industria virtual y los buenos aficionados con *Civilization*, un programa complejo e innovador que proponía al jugador manejar una civilización y hacerse con el poder mundial. El concepto de juego ha ido evolucionando poco a poco, aunque, como explicó Rick Goodman, la nota común en esta clase de proyectos ha sido "establecer una base de civilización estándar y desde ese concepto crear las diferentes facciones del juego". Con este planteamiento, el resultado hasta ahora han sido pueblos ordenadamente equilibrados pero muy similares entre ellos. En cambio, con *Empires* se pretende que las civilizaciones sean radicalmente diferentes. Cada una de ellas tendrá sus limitaciones y avances en tecnología, economía, poder militar, etc. El trillado concepto de piedra-papel-tijera (un equilibrio de unidades basado en que todas tengan virtudes y defectos muy definidos) se ocultará bajo capas de diseños individualizados y árboles tecnológicos acordes con la idiosincrasia de cada pueblo.

Aunque puede que para cuando leas estas líneas ya se tenga conocimiento del resto de civilizaciones, Goodman sólo

anunció tres de las culturas que podremos manejar en *Empires*. Son los alemanes, que disponen de un gran poderío armamentístico; los coreanos, con habilidades militares excelentes, y los ingleses, que hacen gala de su poderío económico.

Durante la presentación del juego, Goodman mostró algunas de las acciones más novedosas que incluirán las tres civilizaciones destapadas. Por ejemplo, podremos mandar comandos especiales a sabotear las bases enemigas, destacar espías para vigilar los movimientos de tropas, mandar especialistas para robar tecnología enemiga, reforestar áreas para que nos sirvan como muralla natural, tomar posesión de las armas y vehículos de los enemigos caídos... Y así un gran número de acciones diferenciadas que serán capaces de generar muchas maneras de afrontar el juego.

Gráficamente recuerda bastante a Empire Earth, aunque pudimos observar cuantiosas mejoras

Táctica y gestión

Manejar un pueblo a lo largo de diferentes épocas no es tarea sencilla. Juegos como *Civilization* o *Europa Universalis II* basan muchas de sus decisiones estratégicas en la correcta toma de decisiones en los aspectos claves del desarrollo. Gestionar correctamente los recursos naturales, crear un sistema económico viable, establecer las relaciones diplomáticas convenientes, invertir correctamente en el desarrollo tecnológico, recaudar en su justa medida impuestos a los ciudadanos y crear un ejército que se adecue a nuestras características son algunos de los muchos aspectos a los que debe prestar atención un buen gobernante.

Pero un sistema tan complejo no siempre es compatible con un juego con ritmo y toma de decisiones en tiempo real. Para Goodman, se trata de dar prioridad a lo que de verdad importa y adaptar el juego a las exigencias de sus destinatarios: "La pregunta que nos hicimos cuando empezábamos a definir el concepto de *Empires* era '¿qué es lo que les gusta al mayor número de jugadores?" Y su conclusión fue que la mayoría busca un equilibrio entre fidelidad a la historia, profundidad y dinamismo. Este último será un elemento clave: "Hemos prescindido de todo lo que nos parecía accesorio para que el juego interese tanto a un jugador que quiera pasarse horas y horas evolucionando su civilización como a otro que quiera entrar en harina a los pocos minutos de comenzar la partida".

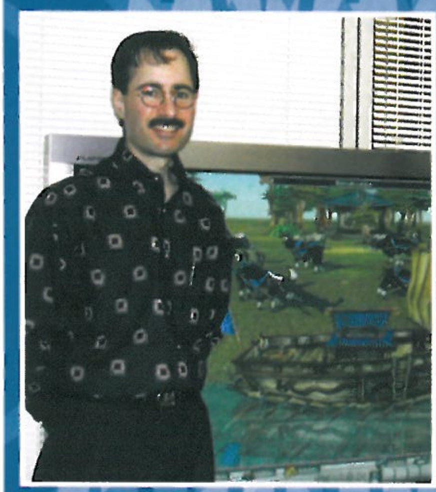
Despliegue técnico

Un buen juego de estrategia no tiene por qué tener gráficos excelentes (*EUII* o la saga *Civilization* se han encargado de demostrarlo), pero lo cierto es que el aspecto visual cobra cada vez mayor importancia en el género. Goodman tiene muy claro que "a menos que nos interese hacer juegos para minorías, tenemos que cuidar mucho este aspecto, ya que la fórmula del juego debe dotarse de un entorno atractivo que mejore la valoración global del producto".

En *Empires* sí se está cuidando especialmente el aspecto gráfico. Recuerda bastante a *Empire Earth*, aunque pudimos observar cuantiosas mejoras. Y eso que se estima que se ha completado sólo un 60% del proceso



La tecnología más poderosa de los coreanos se llamará Gamal Ghandour.



Rick Goodman en persona se encargó de mostrarnos el juego.



Hacia 1933, los alemanes ya podrán contar con la temible Gestapo.



Los asedios a fortificaciones serán muy frecuentes en *Empires*.



Con el Renacimiento, aparecieron las primeras armas de fuego.


Las artes marciales serán una de las bazas de la civilización coreana.


Los coreanos desplegarán toda su "tecnología punta" en combate.


El poderío marítimo de los británicos estará a la orden del día.

de desarrollo. Algunas de las más evidentes tienen que ver con el uso de sombras en tiempo real, el cambio de ciclo día y noche, la utilización de efectos de *bump mapping* en el terreno y el agua, el uso de texturas fotorrealistas, etc.

Además, se están incorporando mejoras en la física de las unidades. Las explosiones tendrán efectos muy estudiados, elevando y desplazando a las unidades circundantes en función de la potencia del explosivo o la cercanía al punto de impacto. Para que viésemos estas mejoras en movimiento, Goodman eligió una de las unidades más hilarantes y peligrosas que hemos visto en un juego de este tipo. Se trata de un bovino de origen coreano repleto de explosivos que se acercó a las inmediaciones de un batallón enemigo. Cuando estuvo lo suficientemente cerca, Goodman dio la orden de explotar al pobre animal, y soldados, caballos y vaca saltaron por los aires en una secuencia de lo más cómica. Además, Goodman paró la secuencia en su apogeo para desplazar la cámara 360º alrededor de la vaca al más puro estilo *Matrix*. Suponemos que cuando lo has visto unas cuantas veces puede perder toda la gracia, pero ya veo a más de uno intentando meter su ejército bovino tras las líneas enemigas para realizar una y otra vez tan descabellada acción.

En fin, que parece que el marco histórico está comiendo terreno a la ciencia ficción en este tipo de juegos. Muchos jugadores prefieren batallas en entornos que les resultan familiares y relacionados con eventos históricos, y olvidarse de los ya algo rutinarios mundos de fantasía. La nueva estrategia histórica parece llamada a desplazar a alienígenas, orcos, dioses mitológicos y compañía.

JUEGOS CON HISTORIA

Los juegos de estrategia que recrean hechos históricos, ya sean en tiempo real o por turnos, han sido uno de los puntales del género. El pasado de la humanidad ha dado mucho juego. He aquí algunos ejemplos.

CIVILIZATION III



Obra cumbre de Sid Meier, mentor del género. Estrategia pausada y profunda. Un vasto periplo de tiempo (del 4000 a.C. hasta el 2050) para llevar a la civilización elegida a la supremacía mundial. Se trata de un juego faraónico que fue capaz de representar perfectamente el concepto de evolución histórica, aunque no apto para jugadores poco pacientes.

AGE OF EMPIRES

Junto con su secuela, es uno de los juegos más populares y jugados de los últimos años. Ensemble Studios supo combinar adecuadamente la evolución histórica de *Civilization* con los combates frenéticos de *Dune II*, *Warcraft* y compañía. Entre juegos y expansiones, la saga ha abarcado desde la prehistoria hasta la Edad Media.

EMPIRE EARTH



Fue el primer juego de Rick Goodman fuera de Ensemble Studios, la compañía responsable de *Age of Empires*. Estar íntegramente en 3D y representar toda la historia de la humanidad fundamentaron su considerable éxito. Ambicioso y a la vez divertido. Supo combinar perfectamente conceptos de títulos como *Civilization* con los propios de la estrategia en tiempo real.

EUROPA UNIVERSALIS II



Aunque sólo representa 400 años de historia, es una de las propuestas que más éxito está teniendo entre los aficionados a la estrategia histórica. Se trata de un juego profundo que encantó a los estrategas más exigentes. Tiene alma de juego de guerra de tablero, aunque no renuncia a las posibilidades que otorga el soporte informático.



DOWNTOWN RUN

Por A. Guerra

Existen dos tipos de juegos de carreras. Los que necesitan de un manual y los que no. **Los que exigen mucha práctica** y los que te permiten triunfar a la primera. Los rigurosos **y los inmediatos y, tal vez, más divertidos**. ¿Imaginas dónde se encuadra *Downtown Run*?

D*owntown Run* es una desintoxicación en toda regla para el que suscribe. Adiós a las complicaciones, hola a la diversión inmediata. Será el programa perfecto para jugar unas cuantas carreras rápidas sin preocuparte de manuales o tecnicismos. Eso es lo que promete un juego del que casi nadie había oído hablar hasta hoy.

Nosotros tampoco, que conste. Ubi Soft lo ha mantenido en la sombra hasta el último momento. Conocido al otro lado del Atlántico como *City Racer*, su principal atractivo para el gran público estriba en las licencias de algunos de los deportivos más interesantes del momento.

Nada menos que 14 vehículos distintos de Audi, Peugeot, Renault, Volkswagen, Saab, Ford, MG o Mitsubishi, con modelos por todos conocidos como los Mustang, TT, Nuevo Beetle o Clio. Podrás alterar los colores de las carrocerías y realizar ajustes básicos en su mecánica, pero la mayoría permanecerán inaccesibles de entrada.

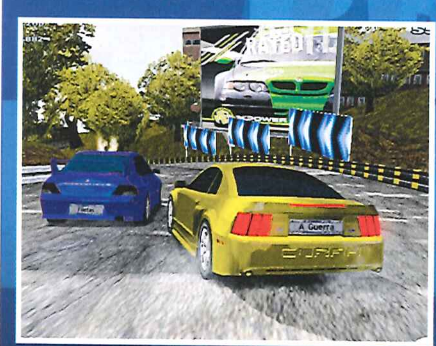
Emparedado del género

¿Originalidad? Ni rastro. Hablamos de lo que se cocina como un combinado de *Metropolis Street Racer*, *Sega GT 2002*, *Ridge Racer*, *Gran Turismo*, *Burnout* y sobre todo *Project Gotham Racing*. Notarás que todos los programas citados son de consola, y es que no podemos negar que para ellas se han realizado algunos de los mejores arcades de conducción editados hasta la fecha.

Pero también en compatibles hemos tenido nuestras dosis. *Sega Rally 2*, *Screamer*, *V-Rally 2* o *Total Immersion Racing* hicieron gala de algunas cualidades que los aficionados a la velocidad le pedimos a un programa sin hechuras de simulador. ¿Controles? Los justos. ¿Taller? Lo mínimo. ¿Velocidad? A tope. ¿Posibilidad de hacer la vida imposible a los contrarios? Constantemente.

Más allá de cerrarles el paso o estrellarles contra una valla, buena parte de la diversión del programa se esconderá en los muchos poderes disponibles que aparecerán regularmente sobre el asfalto. Unos te beneficiarán a ti y otros te servirán para atacar a los demás.

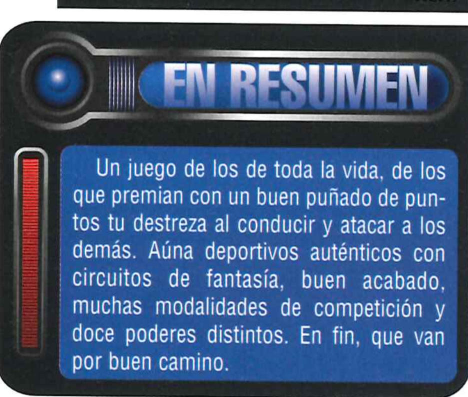
Entre los primeros, destacan las reparaciones, escudos, súper agarre de los neumáticos y velocidad turbo, mientras que los demás te permitirán explosionar bombas que detengan a los demás pilotos, disponer de mortíferos láseres, arrojar manchas de aceite, pinchos que revienten sus ruedas e incluso maléficos cubos que pondrán del revés los controles del que los recoja.



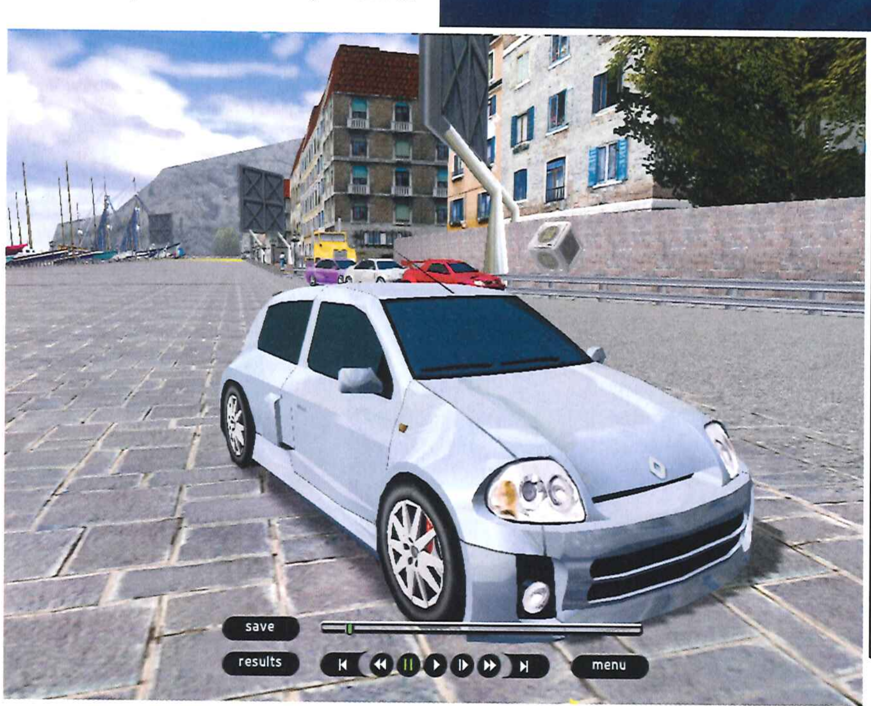
Los viales estarán repletos de publicidad de coches y videojuegos.



GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Ubi Soft
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Abril



Un juego de los de toda la vida, de los que premian con un buen puñado de puntos tu destreza al conducir y atacar a los demás. Aúna deportivos auténticos con circuitos de fantasía, buen acabado, muchas modalidades de competición y doce poderes distintos. En fin, que van por buen camino.



No faltarán las repeticiones con nuevos ángulos de cámara.



Jugar a policías y ladrones, un clásico que no envejece.



El diseño de escenarios y vehículos será notable.



Los elementos de la interfaz están integrados con un diseño elegante.



Tomar las curvas muy cerradas te permitirá aumentar tu marcador de prestigio.

Pero claro, todo ello también puede volverse en tu contra, puesto que los demás pilotos tendrán acceso a los mismos poderes que tú, convirtiendo la pista en un incesante devenir de sorpresas. Cada vez que otro coche se vea perjudicado por tu acción, ganarás puntos de prestigio. Y los perderás cuando caigas en las trampas que ellos te tiendan.

Un arcade completito

El objetivo final de cada carrera, amén de llegar cuanto antes a meta, es aumentar tu marcador al máximo, ya que así consigues nuevos vehículos y pasas a disputar competiciones de mayor nivel. La puntuación también aumentará si demuestras destreza en los virajes de cada pista, de manera que, tras tomar a gran velocidad una sucesión de curvas sin rozar con los límites u otros coches, verás subir los puntos por miles.

Será el programa perfecto para jugar unas cuantas carreras rápidas sin preocuparte de manuales o tecnicismos

Lejos de planteamientos esquemáticos, *Downtown Run* ofrecerá ocho modalidades distintas de competición en las que participar a tu libre albedrío. Es decir, que podrás enrolarte en una carrera simple, un torneo que conste de 12 pruebas, un reto concreto, una persecución, unas cuantas vueltas contrarreloj o una partidilla con los amigos antes de volver a ese campeonato que dejaste a medias.

Ojo con algunas de estas posibilidades. A veces, habrá que dejar fuera de carrera a tus rivales a base de reventarles su mecánica, mantener la propia durante varios kilómetros de muerte súbita o aceptar desafíos en los que jugarte miles de puntos y la posibilidad de ganar un coche nuevo o perder el que tienes.

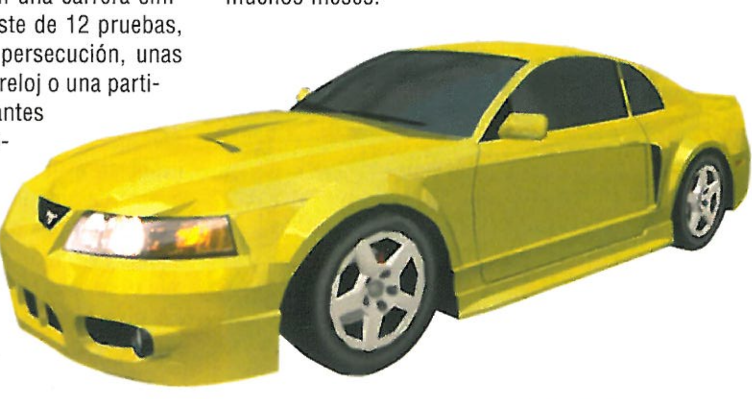
El programa nunca determinará lo que debes hacer, sólo los méritos necesarios para progresar en las distintas modalidades. Así, el objetivo será recorrer con éxito los 26 circuitos (varios con recorrido inverso o simetría de espejo) localizados en Moscú, Nueva York, París, Londres, Montreal, Roma o Lisboa.

Con partidas multijugador, diferentes vistas, repeticiones, respuesta de fuerza efectiva, buenos efectos de sonido y mejores gráficos, *Downtown Run* promete conformar ese programa divertido que, sin despertar pasiones, permanecerá en nuestros discos duros por muchos meses.

COMPATIBLES A LA CARRERA

Afortunadamente, son varios los ejemplos de conducción urbana que han adornado el mundo del videojuego desde hace años. Sin embargo, los enfoques han ido variando. Fuerza bruta y salvajismo (*Carmageddon*), trama argumental de cine negro (*Driver*), extenuantes carreras en auténticas ciudades (*Midtown Madness*), realismo extremo en vehículos y detalles (*Need for Speed: Porsche 2000*), acelerones on line por excelencia (*e-Racer*), bajadas de bandera contrarreloj (*Crazy Taxi*) o alocadas persecuciones entre policías y ladrones (*GTA3*). *Downtown Run* está llamado, sin lugar a dudas, a ocupar un lugar en esta lista.







¿Qué no daría cualquier aficionado al fútbol **por ponerse al frente de su club?** Escoger la alineación, realizar los fichajes, gestionar sus finanzas... **Un simulador capaz de hacer** todo **eso** de forma fidedigna **sería como un sueño hecho realidad**.

CHAMPIONSHIP MANAGER

Temporada 2002-2003

Por G. Carmona

Además de tácticas de equipo, se podrán dar directrices concretas.



La planificación del entrenamiento se facilitará con mensajes de ayuda.

En un país como el nuestro, el lanzamiento de cualquier juego relacionado con el deporte rey tiene ya, a priori, asegurado el interés del gran público. Más aún en el caso de *Championship Manager,* un título considerado toda una leyenda. Su última actualización, que viene con los datos de la temporada 2002-2003, está terminada en un 99% y su llegada es inminente.

Sports Interactive lleva ya cuatro años trabajando sin descanso para mejorar este programa de gestión futbolística, y los resultados saltan a la vista año tras año. Cuantiosas mejoras, una formidable base de datos y una complejidad sin precedentes van a ser los principales atributos de la nueva entrega.

Por toda la escuadra

Tal vez la más aparente de esas mejoras sea la nueva visualización de los partidos. En la edición anterior, todo lo que se veía era una barra de dos colores para indicar qué equipo dominaba el balón, acompañada de una narración de estilo radiofónico. Ahora, además de eso, también se podrá contemplar una representación esquemática en 2D del partido, ya sea a tiempo completo o a modo de resumen. Gracias a esto, será posible comprobar con exactitud detalles como el efecto que los cambios tácticos están teniendo sobre el terreno de juego.

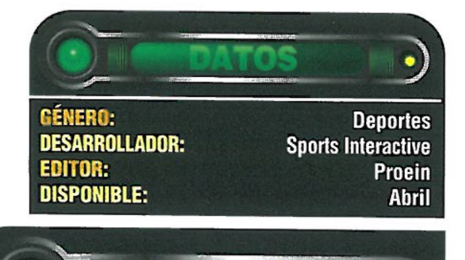
Pero ésta no es, ni mucho menos la única mejora. El objetivo de *Championship Manager* es reproducir fielmente el funcionamiento de todo lo que rodea la gestión de un equipo de fútbol. Para tal fin, se han incorporado ideas nuevas y depurado otras tantas. Lejos de ser una mera actualización de plantillas, esta nueva entrega aspira a crear un mundo virtual futbolístico como nunca se ha visto hasta ahora.

Se podrá contemplar una representación esquemática en 2D del partido

Las noticias de los medios cobrarán un nuevo protagonismo.

Me gusta el fútbol

La lista de mejoras es abrumadora. Prácticamente todo se ha tenido en cuenta, desde presupuestos para salarios y transferencias a patrocinios de clubes, sistema de búsqueda basado en ojeadores e incluso pujas por la primera opción de compra de los jugadores. Merece especial atención el renovado protagonismo de los



GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Sports Interactive
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Abril

EN RESUMEN

Sports Interactive ha realizado un extenso trabajo de documentación y ha escuchado los comentarios y sugerencias de sus fans para asegurarse de que esta nueva actualización de la serie *Championship Manager* sea un auténtico crack. Por lo que hemos visto, su trabajo no va mal encaminado.

Se podrá optar por la descripción tradicional de los partidos.



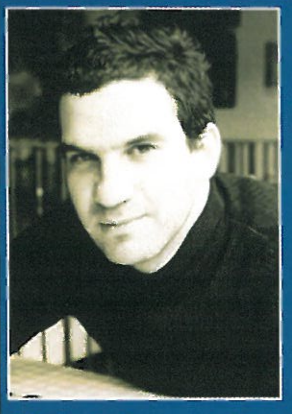
La asignación de posiciones sigue un sencillo sistema de iconos.



Cada jugador tendrá una serie de atributos técnicos, mentales y físicos.

Entrevista a Miles Jacobson, director de desarrollo de Sports Interactive

"ES COMO UN JUEGO DE ROL"



Ante el inminente lanzamiento del juego en España, Miles Jacobson acudió a Madrid para mostrar el avanzado estado del juego y responder a las preguntas de la prensa.

GAME LIVE: Esta nueva edición abarca 88 ligas de 39 países y más de 200.000 jugadores. ¿Cómo se las arreglan para recoger tanta información?
MILES JACOBSON: Contamos con la colaboración de aficionados que nos envían los datos que obtienen a través de los medios de comunicación de sus respectivos países. La comunidad de jugadores que se ha formado en torno a *Championship Manager* nos ha ayudado mucho.

GL: Aparte de esos colaboradores y traductores, ¿cuántas personas han trabajado en el código del juego?
M.J.: La mitad de nuestros programadores lleva tiempo dedicada a él. A falta de año y medio para el lanzamiento, le asignamos todo el personal disponible para terminarlo a tiempo. En total, 18 personas.

GL: ¿Qué es lo que más le gusta de *Championship Manager*?
M.J.: Puedo decir por experiencia y las horas de sueño perdidas que, cuanto más lo juegas, más adictivo se hace. Yo no lo veo como un simple manager, sino como un juego de rol en el que interpretas el papel de entrenador de un club.

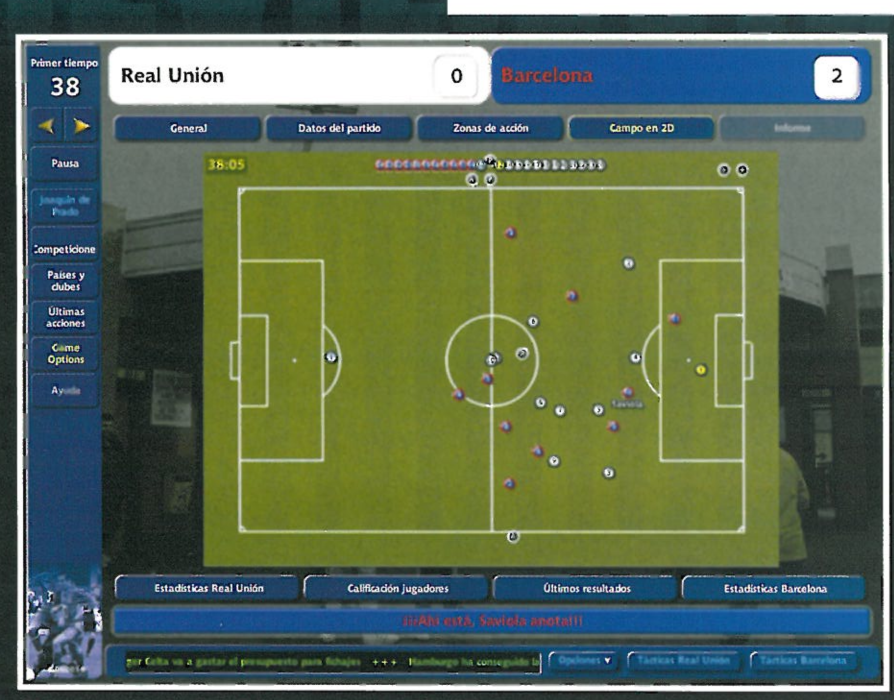
GL: ¿Cuándo podremos ver el juego en las tiendas?
M.J.: Ya estamos en la recta final. Si todo va bien y no surgen problemas inesperados, a primeros de abril debería estar en las tiendas de toda Europa.

medios de comunicación (con noticias del diario Marca, nada menos), el complejo motor de lesiones y forma física y el sistema de felicidad de los jugadores, que pueden sentirse a disgusto en su club por una amplia variedad de razones.

Obviamente, por razones legales no se puede señalar a tal o cual futbolista como problemático, pero después de pasar cierto tiempo con el juego, uno empieza a darse cuenta de que ciertos astros del balón dan más quebraderos de cabeza que otros. Otro aspecto que estará especialmente cuidado es el relativo a los entrenamientos y las tácticas, que ofrecerán opciones muy amplias, incluyendo la asignación de directrices específicas a cada jugador.

Con tantas posibilidades y opciones, *Championship Manager 2002-2003* se está convirtiendo en un título muy complejo y profundo. A fin de que las cosas marchen tan fluidamente como sea posible, buena parte del esfuerzo de los desarrolladores se ha centrado en la interfaz, que ha experimentado un proceso de estilización basado en menús emergentes, hipervínculos y ayudas contextuales.

En este sentido, resulta particularmente interesante la posibilidad de delegar las tareas de las que el usuario no desee hacerse cargo. Esto, en teoría, debería permitir al jugador dosificar la complejidad de la simulación e ir acometiendo nuevos aspectos de la misma a su propio ritmo. El asistente jugará también un papel crucial en el modo multijugador por Internet, ya que de otro modo los turnos se harían eternos. A propósito de Internet, la Red también ofrecerá la posibilidad de intercambiar tácticas, descargar nuevos diseños y, en general, formar parte de la rica comunidad on line que se ha ido formando en torno a este juego.



Esta entrega incluirá la representación 2D de los partidos.



Fue la sensación y acercó la diversión interactiva a los dibujos animados. **Pero** lo cierto es que **la saga *Dragon's Lair* se había quedado en los 80**, y **Ubi Soft** es la primera compañía que **se atreve a recuperarla**. Y lo hace **revisando a conciencia sus constantes** vitales.



Muchos puzzles se basarán en la primera entrega de la saga.

DRAGON´S LAIR 3D
Return to the Lair

Por G. Masnou

La saga *Dragon's Lair* fue todo un fenómeno popular gracias a su incorporación de espectaculares gráficos al más puro estilo de los dibujos animados, todo un logro técnico en su día. Esa espectacularidad sirvió para esconder lo limitado de su sistema de juego, que se basaba exclusivamente en pulsar una y otra vez la tecla adecuada en el momento preciso.

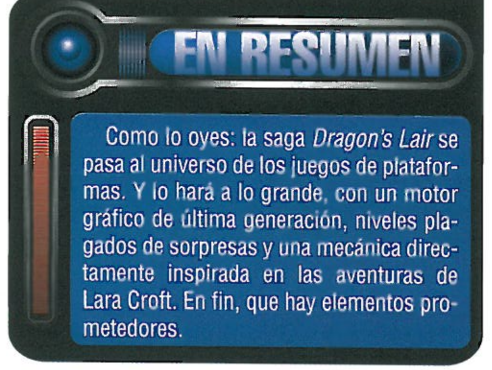
Años después, Ubi Soft vuelve a la carga con una puesta al día en toda regla del viejo rey de las recreativas. Va a tratarse de un verdadero giro de 180 grados con respecto a las tres entregas clásicas de la serie. En especial, destaca que la insulsa jugabilidad basada en machacar las teclas sin piedad va a dejar paso a un completo plataformas y los gráficos 2D de antaño serán sustituidos por los derivados de un potente motor 3D.

Puro plataformas

Sus creadores se han embarcado en una vuelta a los orígenes del género, es decir, un juego de plataformas sin aditivos cuya principal virtud radicará en el diseño de cada uno de sus 43 niveles. En este aspecto, *Dragon's Lair 3D* estará mucho más cerca de *Prince of Persia 3D* o *Tomb Raider* que de *Taz Wanted* o la última entrega de *Rayman*. Nada de fases especiales

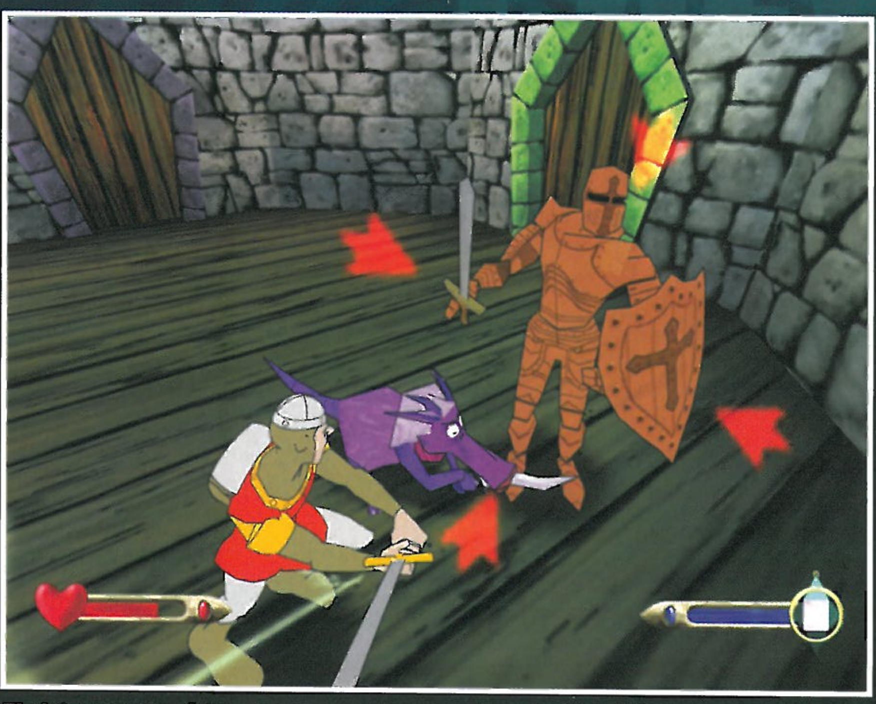
DATOS

GÉNERO:	Plataformas
DESARROLLADOR:	Dragonstone
EDITOR:	Ubi Soft
DISPONIBLE:	Abril



EN RESUMEN

Como lo oyes: la saga *Dragon's Lair* se pasa al universo de los juegos de plataformas. Y lo hará a lo grande, con un motor gráfico de última generación, niveles plagados de sorpresas y una mecánica directamente inspirada en las aventuras de Lara Croft. En fin, que hay elementos prometedores.



El sistema automático de encarar a los enemigos facilitará los combates.



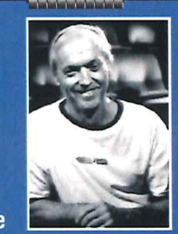
Solventar la mayoría de puzzles requerirá grandes dosis de reflejos.



Ningún obstáculo podrá impedir que el caballero Dirk rescate a Daphne.

A Tarzán le ha salido un hábil y esforzado competidor.

DE DISNEY AL PC



El currículum de Don Bluth empezó a forjarse en la factoría Disney, donde participó en la elaboración de películas como *La bella durmiente*, *Robin Hood* o *Los rescatadores*. Tras abandonar la compañía del pato Donald, fundó la suya, Don Bluth Productions. Espoleado por el éxito de películas como *Todos los perros van al cielo* o *Un cuento americano*, decidió probar suerte en el mundo de los videojuegos. El resultado fueron dos títulos que arrasaron en los salones recreativos de medio planeta: *Dragon's Lair* y *Space Ace*. Por primera vez, la animación y los videojuegos iban de la mano para ofrecer una simbiosis visualmente atractiva aunque tal vez algo aburrida. *Dragon's Lair 3D* es, por ahora, el último videojuego que cuenta con la asistencia de este talentoso ciudadano del estado de Texas.

psicodélicas, nada de trajes que otorgan superpoderes. Todo se basará en las destrezas del protagonista y en unos niveles atestados de trampas, enormes precipicios, muros corredizos, palancas, complejos mecanismos... Espectaculares pretextos, en definitiva, para poner a prueba tu pericia en el manejo del pad o el joystick.

No extraña, por tanto, que el protagonista de la aventura haya sido bendecido con unas habilidades físicas que poco o nada tendrán que envidiar a las de Lara Croft. Entre otras muchas cosas, Dirk será capaz de balancearse en cuerdas colgantes, caminar sigilosamente, aferrarse a los muros o rodar por el suelo como una pelota.

También destacarán sus habilidades cuando llegue el momento de plantar cara al enemigo. El sistema de combate será muy fácil de dirigir, apenas un par de ataques distintos con la espada y una ballesta que te permitirán eliminar a los enemigos desde la distancia, así como alcanzar zonas inaccesibles mediante la utilización de unas flechas especiales. Todo ello estará sazonado con un sistema automático de selección de objetivos que, como ocurría en *Blade* o *Blood Omen 2*, te permitirá encarar de forma fácil al enemigo con el que desees ajustar cuentas.

El protagonista contará con habilidades que poco o nada tendrán que envidiar a las de Lara Croft

Magia potagia

No faltarán a la cita los tradicionales elementos destinados a dar algo más de variedad a la mecánica del juego, léase artilugios mágicos o ataques especiales. Los primeros estarán esparcidos a lo largo del castillo y otorgarán al protagonista una serie de habilidades mágicas. Por ejemplo, el Ojo de Dragón conferirá la capacidad de ver objetos invisibles y el Ala de Dragón permitirá flotar en el aire durante unos instantes después de realizar un salto.

En cuanto a los movimientos especiales, nada que no hayas visto en otros plataformas: una serie de golpes muy poderosos que podrás ejecutar manteniendo pulsada durante unos instantes la tecla de ataque y para los que deberás disponer de bolas de maná. Éstas aparecerán cada vez que elimines a un enemigo o destruyas alguno de los barriles que abarrotan el escenario.

A pesar de que la mecánica de *Dragon's Lair 3D* poco o nada tendrá que ver con la de las anteriores entregas de la saga, sí que respetará los entornos y los personajes creados por Don Bluth. Si jugaste a la famosa recreativa aparecida en la década de los 80, muchos de los escenarios y situaciones del título de Dragonstone te resultarán familiares. ¿Recuerdas al caballero robot? ¿Las enormes esferas rodadoras?¿Los libros voladores de la biblioteca? Pues todos ellos volverán a aparecer aquí, sólo que en tres dimensiones y más interactivos que nunca. Se acerca la hora de la nostalgia.

F1 CHALLENGE 99-02

Este año, **el interés por la Fórmula 1 se ha disparado** en nuestro país. Fernando Alonso es **el primer piloto español de la historia con posibilidades** reales **de subir al podio**. Y tuvo que currárselo en los últimos cuatro años para llegar ahí, **como demostrará *F1 Challenge***.

Por A. Guerra

No es habitual que EA Sports rompa su trayectoria de actualizaciones anuales. Sobre todo, si se trata de una franquicia de éxito en todo el mundo sobre la que poseen derechos exclusivos. Pero este año van a hacerlo. Todo para poner en el mercado *F1 Challenge 99-02*, el primer videojuego oficial que no cubrirá una, sino cuatro temporadas consecutivas del gran circo de la Fórmula 1.

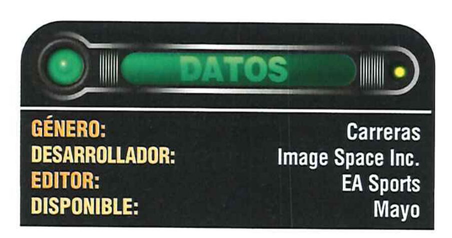
La ventaja es obvia: disfrutar de los 34 pilotos, 14 escuderías, 44 vehículos, 17 circuitos y la multitud de patrocinadores que conformaron los campeonatos auténticos desde 1999 a 2002. Por vez primera podremos sentir la evolución de una carrera profesional que evolucione año tras año, de manera que quizá comencemos en Minardi, para ser fichados más adelante por Arrows, Jaguar o Renault, como hicieron Gené, De la Rosa o Alonso en el último lustro.

Comparaciones obligatorias

Ahora bien, ¿será esto una simple dosis adicional de lo que ya nos ofreció anteriormente EA Sports? Sí y no. Está claro que los poseedores de otros títulos de la serie ya han puesto sus manos sobre cada monoplaza y pista oficial, pero nunca han podido enlazar una trayectoria real de varias temporadas. Ni han visto la calidad técnica en la realización de este programa, en principio superior a *F1 2002* (nuestro juego de carreras favorito del pasado año) en distintos apartados.

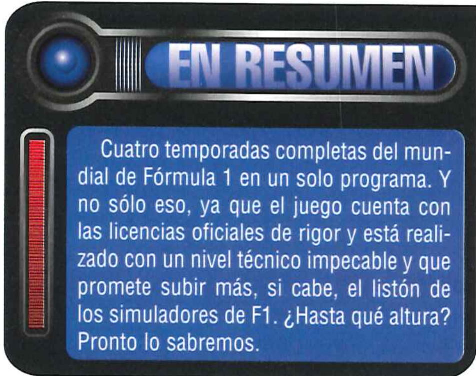
Los gráficos serán espectaculares, con mayor nivel de detalle, una calidad de definición muy alta y especial cuidado en mejorar todo lo que rodee la carrera. Por ejemplo, el aspecto del cielo, los aviones y helicópteros que lo surcan, cambios meteorológicos, animación de mecánicos y chicas de parrilla o transmisión de efectos de respuesta de fuerza a nuestros mandos.

Está por ver cuánto ha evolucionado la IA de los pilotos o cómo afectará al transcurso de nuestra carrera profesional, así como la optimización de las partidas multijugador, física y telemetría. Es decir, que queda pendiente la obligada comparación con su predecesor. Pero volver a competir con campeones de la talla de Damon Hill o Mika Hakkinen siempre merecerá la pena.



DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Image Space Inc.
EDITOR:	EA Sports
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Cuatro temporadas completas del mundial de Fórmula 1 en un solo programa. Y no sólo eso, ya que el juego cuenta con las licencias oficiales de rigor y está realizado con un nivel técnico impecable y que promete subir más, si cabe, el listón de los simuladores de F1. ¿Hasta qué altura? Pronto lo sabremos.



Ésta es la oportunidad de rememorar grandes momentos del pasado.



Pasarse apurando la frenada deparará adelantamientos espectaculares.

El *redneck*, el paleto yanqui que recorre carreteras secundarias al volante de su estrafalario camión con la gorra de béisbol calada, sirve de pretexto a muchos juegos ambientados en la América profunda. *Big Mutha Truckers* va ser el próximo.

BIG MUTHA TRUCKERS

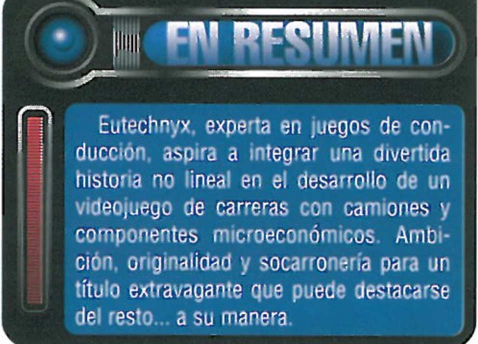
Por A. Guerra

Hace tiempo que no se combina un juego de carreras con humor a raudales, así que la próxima llegada de *Big Mutha Truckers* no puede resultar más oportuna. Nos tocará encarnar a uno de los cuatro retoños de Ma Jackson, una anciana de armas tomar que está a punto de jubilarse y ha decidido dejar su compañía de camiones al hijo que más dinero amase en los próximos dos meses.

El vil metal podrá acumularse de varias maneras. A priori, nos atendremos a las misiones disponibles, que normalmente engloban transporte, compra-venta, destrucción y altas velocidades. Pero hay otras maneras de hacerse rico, como la recolección de recompensas y la destrucción de utilitarios ajenos. La visita a los bares de la zona nos dará una idea sobre qué productos podemos vender o qué encargos aceptar, y nuestro paso por los talleres servirá para reparar y comprar nuevos componentes para nuestro monstruo de 18 ruedas.


DATOS

GÉNERO:	Carreras
DESARROLLADOR:	Eutechnyx
EDITOR:	Planeta DeAgostini
DISPONIBLE:	Abril


EN RESUMEN

Eutechnyx, experta en juegos de conducción, aspira a integrar una divertida historia no lineal en el desarrollo de un videojuego de carreras con camiones y componentes microeconómicos. Ambición, originalidad y socarronería para un título extravagante que puede destacarse del resto... a su manera.



Éste es uno de los cuatro camiones disponibles nada más empezar.

Camioneros guasones

El vídeo de introducción está muy logrado, todo un homenaje a la forma en que se presentan los personajes en películas como *Reservoir Dogs*, aunque los que aquí encontramos recordarán más bien a los del delirante *Redneck Rampage*. Al juego no van a faltarle momentos graciosos, ya sean situaciones concretas, diálogos entre personajes e incluso las sintonías de radio a elegir durante las travesías. Estilo *GTA III* pero, por lo visto hasta ahora, mejor.

El programa, anteriormente disponible en consola, presentará novedades y mejoras en su conversión a compatibles. Se añadirán nuevos programas de radio y se aumentará el nivel de resolución de vídeo. Además, habrá cambios en el desarrollo del guión y se incluirán espectaculares "combos" de accidentes.

Todo ello, junto con una impresionante vista desde el interior de las cabinas, hará de este juego algo más que carreras de camiones con gráficos aparentes y detalles muy originales. *Hard Truck* y *King of the Road* abrieron el camino pero, a tenor de lo visto, será *Big Mutha Truckers* el encargado de llegar al gran público por su calidad y el extraordinario trabajo realizado con efectos de sonido, voces y música. Veremos.



Si te enfadas con los moteros, intentarán asaltar tu vehículo.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Viking Invasion

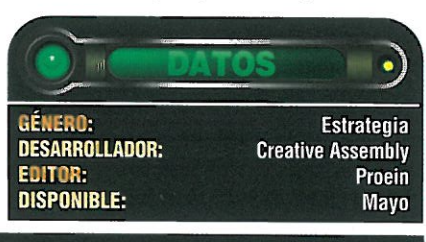
Salir de las frías estepas del norte de Europa y **arrasar los prados irlandeses**. Implorar a los dioses de la guerra. **Destrozar a tus enemigos**. Tomar sus aldeas, robar sus riquezas, **defender tu honor**. **Los** guerreros **vikingos vuelven a hacer de las suyas**.



Las batallas seguirán siendo tan masivas como siempre.

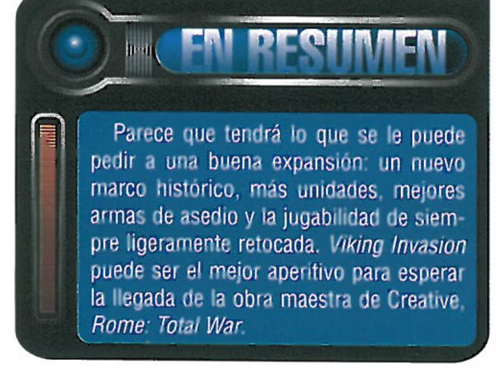
Por X. Pita

Los diseñadores de Creative Assembly encontraron en su particular forma de ver la estrategia una especie de piedra filosofal. Desde la puesta a la venta de *Shogun: Total War*, este grupo de desarrolladores ha ido dando nuevos pasos hacia el juego de estrategia ideal. Rápido, ecléctico y masivo. Ése es el concepto. Con cada nuevo juego, Creative Assembly ha ido puliendo fallos y mejorando el producto.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Creative Assembly
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Mayo



EN RESUMEN

Parece que tendrá lo que se le puede pedir a una buena expansión: un nuevo marco histórico, más unidades, mejores armas de asedio y la jugabilidad de siempre ligeramente retocada. *Viking Invasion* puede ser el mejor aperitivo para esperar la llegada de la obra maestra de Creative, *Rome: Total War*.

Uno de los grandes secretos de la saga es que suele incluir dos juegos en uno. El primero te lleva de la mano hacia un enorme mapa en el que decides qué unidades construir o cuál será el próximo país que se rinda ante tus botas. En el segundo, viajas al campo de batalla y pones en práctica el famoso subtítulo: *Total War*.

Locos con cuernos

La fórmula se repetirá en esta expansión de *Medieval: Total War*. En la campaña que incluye viajarás al año 790, fecha en la que las hordas vikingas decidieron abandonar los fríos páramos nórdicos para invadir las islas británicas. Esta campaña presentará un total de ocho nuevos bandos, entre los que destacan escoceses, irlandeses, sajones y pictos. Sin olvidar a los vikingos, claro. También se incluirá un nuevo árbol tecnológico acorde con el escenario (templos de sacrificio, etcétera). Será un árbol pagano, de dioses crueles y máquinas devastadoras, de flechas ardientes y proyectiles embadurnados de aceite.

La jugabilidad de la saga sigue intacta. O no. En realidad, ha sido ligeramente mejorada. *Viking Invasion* conservará lo mejor de sus predecesores y añadirá una serie de mejoras que podrás aplicar a *Medieval: Total War*. Habrá nuevas facciones



Ahora podrás planificar la llegada de refuerzos antes de la batalla.

(aragoneses incluidos), unidades, armas de asedio y construcciones. Entre las aportaciones al juego original, destacará la posibilidad de explorar el escenario antes de la batalla para determinar el número de hombres y la formación del enemigo, así como planear la llegada de nuevos refuerzos.

Creative Assembly parece capaz de llevar su concepto de juego a las épocas más dispares y salir airoso del intento. Lo han conseguido con el Japón feudal, la Europa del Medioevo y parece que harán lo propio con las razias vikingas. Nosotros encantados.



ANÁLISIS A LA CONTRA

SIMCITY 4

Me considero un ferviente seguidor de la saga *SimCity*. Aún hoy enciendo mi viejo 486 para echar algunas partidillas al original y he jugado a *SimCity 2000*, *SimCopter* y *SimCity 3000* en todas sus versiones. Creo que *SimCity 4* es un juego genial, que el apartado gráfico es bastante bueno, que tiene muchísimas virtudes. Pero ya no tiene lo que tenían sus predecesores: la chispa. El juego es demasiado real. Demasiados factores a tener en cuenta. Más que complicado, es aburrido (jamás pensé que diría esto de un *SimCity*), no engancha de la misma manera. Probé con la opción de Internet, pero eso parece El Escorial. ¡Nunca lo acaban! Espero que, si la acaban algún día, los 53 € que me gasté hayan merecido la pena y que el juego que conseguía que me comiera la cabeza pensando en cómo hacer crecer mi ciudad vuelva a tenerme horas y horas pegado al monitor del ordenador. Personalmente, creo que el modo sim sobra. Está muy bien poder saber de primera mano lo que ocurre en la ciudad, pero ¿por qué no una opción para moverse libremente por la ciudad?
Jorge Ángel Melero (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@ixo.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS

Pita en Berlín, minutos antes de coger el avión de vuelta a casa.

Contestando a una pregunta recurrente (¿qué estudios hacen falta para trabajar en una redacción como la de *Game Live*?), os diremos que algunos de nosotros tenemos la desgracia de ser periodistas, pero que entre nuestros colaboradores habituales hay un piloto de aerolíneas comerciales, un par de funcionarios, un psicólogo y un representante comercial. En fin, que basta con ser el mejor, estudies lo que estudies. Así de claro.

Faltan cuatro semanas:

Sánchez sigue descubriendo la noche, esta vez en Berlín, ciudad a la que se desplazó por razones laborales y en la que se ha dedicado a frecuentar garitos de muy subterránea estofa. En concreto, nos recomienda una visita a un local llamado Dante, según él, la sucursal del paraíso en la Tierra.

Faltan tres semanas:

Cedemos la palabra a Pita, otro de los supervivientes de la excursión terminal a Berlín: "Conocí a Sánchez en un viaje a Paris hace ya un año. Por aquel entonces, el catalán era hombre discreto, silencioso y creo que hasta llevaba gafas. Pero ahora, amigos, ahora es otro. Le habéis corrompido, eso fijo".

Faltan dos semanas:

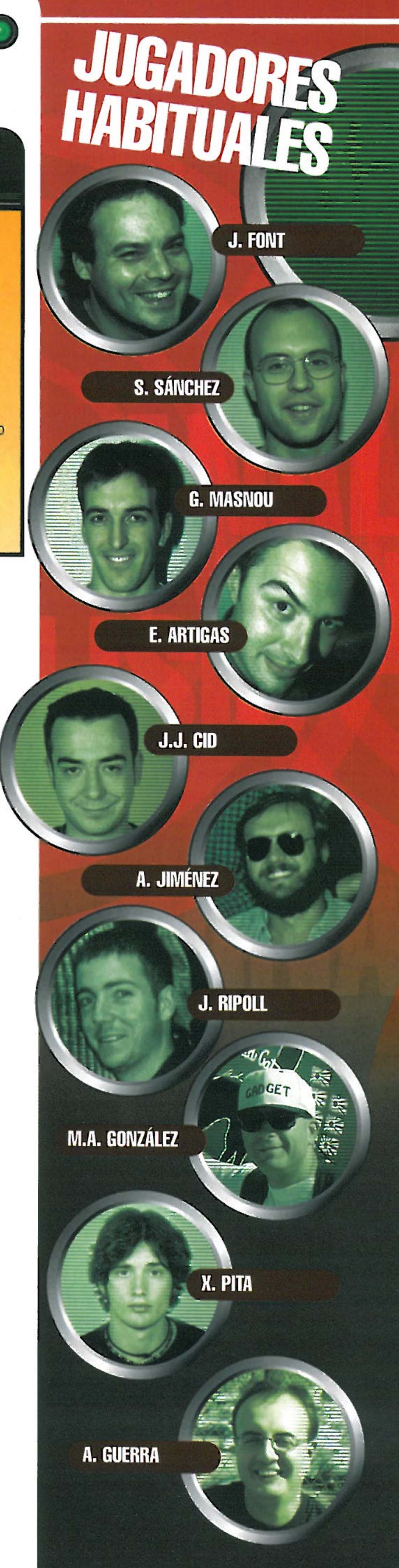
Font desembarca en Normandía. Allí asiste a la presentación de *Commandos 3* y a un deplorable espectáculo nocturno: la prensa internacional (italianos, belgas, ingleses y demás europeos que no saben beber) jugando al escondite en la campiña de madrugada.

Falta una semana:

Parece que esta vez va en serio. Tras casi tres años trabajando en un cochambroso zulo junto a la Avenida Diagonal, por fin nos trasladamos a una oficina nueva. Dos plantas con cocina inmensa, área de masajes y piscina climatizada. Y situada en pleno centro del Bronx barcelonés.

Hora cero:

Aunque la guerra ya no la para ni una epidemia de neumonía asiática, hemos vuelto a manifestarnos y a cabrearnos con la cada vez más inquietante actualidad internacional. No es que queramos amargarte el mes, pero recuerda que, mientras tú juegas a tu copia de *Splinter Cell*, quizás a alguien le esté cayendo una bomba inteligente en el tejado de casa. Piénsalo.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Este mes traemos las alforjas cargadas de juegos de alto octanaje, de los que normalmente no entran más de un par por mes. Nadie sabe cómo ni por qué, pero media docena de los posibles juegos del año se han puesto de acuerdo para llegar a las estanterías cogidos de la mano, como si una de estas noches fuesen a entregarse los Oscar virtuales y nadie quisiera perdérselos.

EL BUENO

Freelancer pertenece a esa nueva generación de juegos empeñados en darte libertad casi absoluta, sobre todo a nivel moral. Es decir, que aquí puedes ser todo lo bueno o todo lo malo que te apetezca. Aunque, a juzgar por la excelente persona que sin duda eres, seguro que tu personaje acaba siendo el paradigma de la bondad galáctica.



EL FEO

Aun a riesgo de insistir en lo evidente, diremos una vez más que un tío sin cuello ni articulaciones visibles y con orejas de paquidermo no puede ser guapo. Al menos, no con los cánones de belleza comúnmente aceptados en el mundo occidental. Así que Rayman es feo. Punto.



EL MALO

No estuvieron en la cumbre de las Azores, pero no dudes que forman parte del verdadero Eje del Mal. Los viscosos demonios de la secuela de *Warrior Kings* son de los que no bajan la basura, no se hacen la cama, se cuelan en el metro y no dan un duro en casa. Escoria, en fin.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma — Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción/Simulación • **DESARROLLADOR:** Digital Anvil • **EDITOR:** Microsoft • **PRECIO:** 49,99 €

FREELANCER

Se anunció como la gran esperanza blanca de los universos persistentes, **maduró durante más de cuatro años rodeado** de polémicas, deserciones y falsas alarmas y **en unos pocos días estará disponible** en las tiendas. ***Freelancer*, rey de reyes** del software fantasma, el que nunca acaba de aparecer, ya está aquí. **Visto para sentencia.**

Por G. Masnou





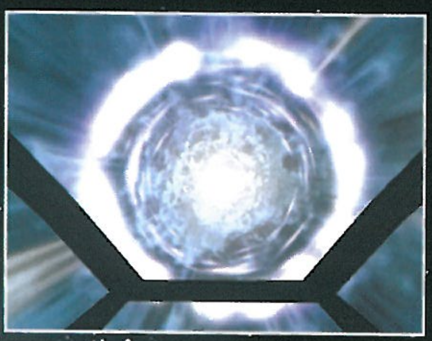
















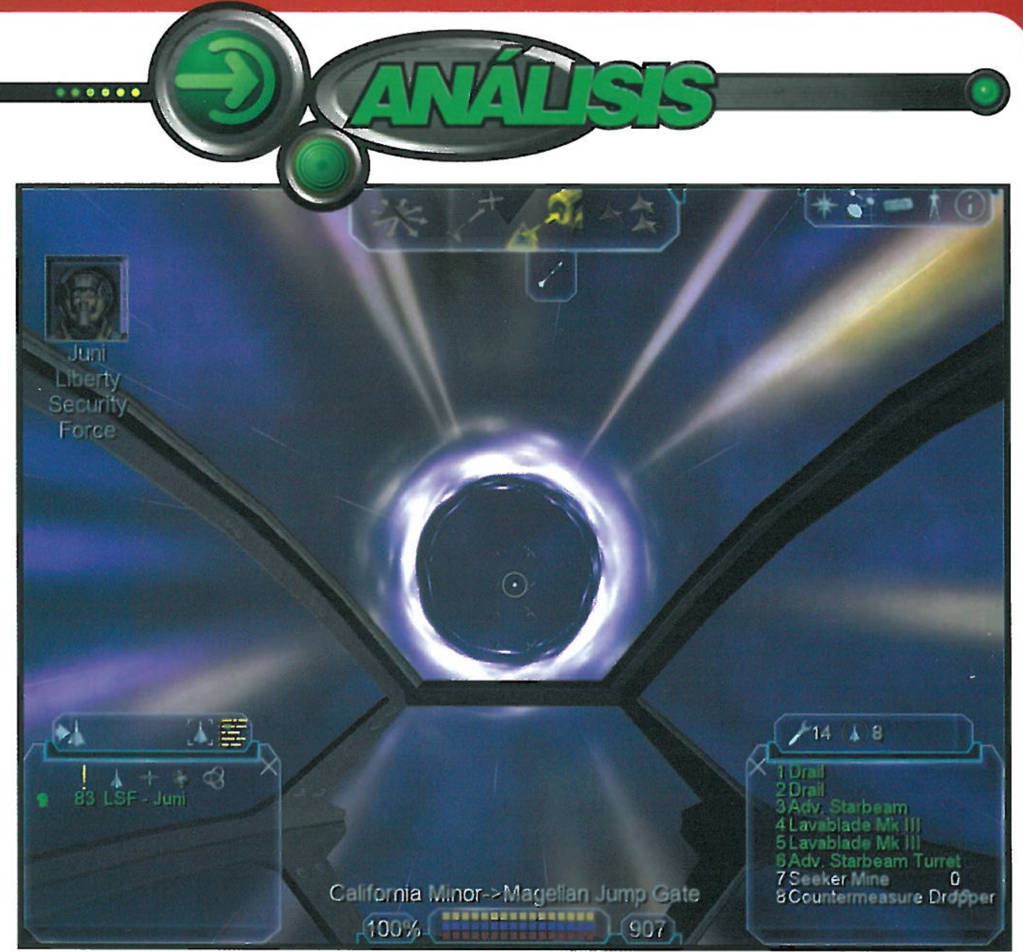
Empecemos por el tema que escuece: el modo multijugador. Como es bien sabido, estaba previsto que *Freelancer* fuese la puerta de acceso a un ambicioso universo persistente, pero Digital Anvil ha introducido drásticos recortes en el proyecto original y centrado sus esfuerzos en el modo solitario. Así que de universo persistente nada, para desgracia de los que ya soñábamos con ejercer de mercenario galáctico a lo Han Solo en una galaxia poblada por centenares de jugadores.

Pese a esta decepción (relativa), sorprende la riqueza y calidad de las opciones multijugador que incluye el juego. En esencia, es como la partida individual, sólo que sin hilo narrativo. Todos los rincones de la galaxia pueden ser explorados desde el primer minuto de partida y es posible alcanzar el nivel 38 de experiencia (por tan sólo 18 del modo solitario). Ya sea vía LAN o a través de servidores en Internet, puedes dedicarte a explorar los confines del universo, completar misiones de forma cooperativa junto a un escuadrón de naves aliadas o intercambiar armamento y mercancías con quien te plazca. Y todo ello utilizando la interfaz que tan bien funciona en el modo para un jugador y que te permite comunicarte con los demás moradores de la galaxia de forma increíblemente sencilla. Aunque *Freelancer* no goza de la profundidad y diversidad de un auténtico juego persistente, el caso es que se las arregla para ofrecer un muy buen sucedáneo.

Wing Commander

Digital Anvil nació de los restos del naufragio de Origin Systems, compañía inglesa que redefinió en su día la acción espacial con la fértil saga *Wing Commander*. Dados sus antecedentes, es lógica la expectación despertada por *Freelancer* desde que se anunciara su desarrollo. Y sí, el sello de los viejos *Wing Commander* se aprecia con claridad. Abundan las escenas no interactivas, hay música solemne y muy atmosférica y una trama llena de intriga, giros insospechados, asesinatos y una extraña reliquia que todo el mundo desea poseer. La única pena es que todo esté en inglés.

Entre los cambios más evidentes, se agradece que las escenas de vídeo con actorzuelos de dudosísima calaña hayan sido sustituidas por imágenes poligonales que maneja el motor gráfico del juego. Con ello, el contraste entre las fases interactivas y los vídeos es mucho menos acentuado, lo que facilita la inmersión.



Para viajar de un sistema a otro, debes echar mano de los portales de comunicación.

El sistema de juego tampoco se aleja demasiado de las pautas marcadas años atrás por las creaciones de Origin. El vasto universo de *Freelancer,* conocido como Sirius, está dividido en cuatro áreas principales: Bretonia, Liberty, Rheinhland y Kurasi. Cada una de ellas incluye varios sistemas estelares, decenas de rutas comerciales, grandes corporaciones, fuerzas militares y, evidentemente, un amplio surtido de terroristas, piratas, criminales y demás morralla. Puedes moverte en este entorno con libertad casi absoluta, dirigirte adonde quieras y relacionarte con quien prefieras.

Eso sí, de la suma de tus actos depende la opinión que de ti tendrán las facciones en liza. Por ejemplo, si colaboras con la policía, es muy difícil que los grupos locales de piratas reclamen tus servicios, y si te dedicas al contrabando de mercancías, la policía pondrá precio a tu cabeza. Elijas el camino que elijas, el objetivo final de todas tus acciones no debe ser otro que el de convertirte en el individuo más asquerosamente rico de la galaxia. Y hay dos maneras de acumular el vil metal: aceptar misiones de encargo y cumplir con sus objetivos o comerciar con todo tipo de materiales.

Para hacerte cargo de nuevas misiones, basta con echar un vistazo a los tablones de anuncios ubicados en los bares de planetas y estaciones espaciales. Son más de cien posibles encargos, aunque hay que decir que pecan de repetitivos y escasamente originales. La mayoría de servicios consisten en eliminar o capturar vivo a un buscado criminal, destruir escuadrones y bases enemigas o escoltar alguna nave de mercancías para que llegue sana y salva a su destino.

Por suerte, hay también trece misiones enlazadas entre sí por un sólido hilo

EL GRAN ARGUMENTO

Freelancer arranca justo después de lo acontecido en *Starlancer* (la primera creación de Digital Anvil). A causa de los combates entre la Alianza Galáctica y la Coalición, la Tierra está a punto de desaparecer. Viendo el negro futuro que le espera a la humanidad, la Alianza decide criogenizar a sus individuos de mayor talento para enviarlos al sector Sirius con el fin de preservar la especie y construir un nuevo futuro. Han pasado 800 años desde entonces. La humanidad, movida por sentimientos como la avaricia, la sed descontrolada de conocimiento y la rebeldía, ha convertido Sirius en un caos. Y aquí es donde aparece nuestro protagonista, Edison Trent, un trabajador independiente que deberá sobrevivir ofreciendo sus servicios al mejor postor.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

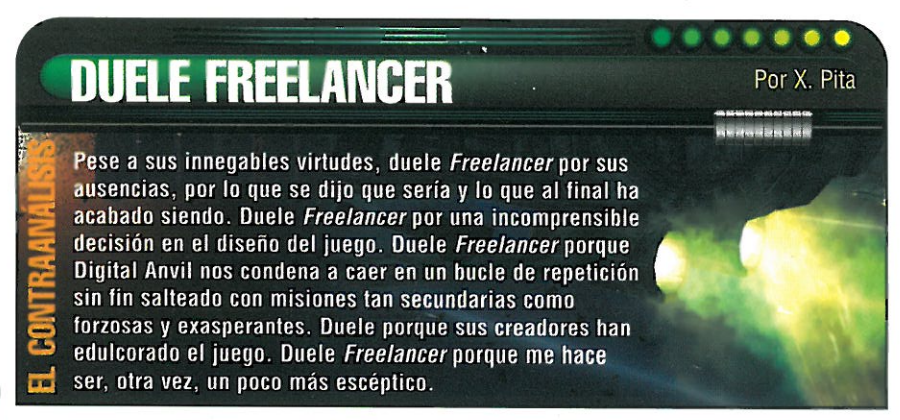
Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés



VEREDICTO

No es lo que Digital Anvil prometió en un principio, pero se trata de un notabilísimo título. Gracias a su accesibilidad y sencillez de manejo, gustará tanto a los entusiastas de los juegos de acción espacial como a quienes en su vida se han acercado a este minoritario aunque apasionante subgénero.

8



EL CONTRAANÁLISIS — DUELE FREELANCER

Por X. Pita

Pese a sus innegables virtudes, duele *Freelancer* por sus ausencias, por lo que se dijo que sería y lo que al final ha acabado siendo. Duele *Freelancer* por una incomprensible decisión en el diseño del juego. Duele *Freelancer* porque Digital Anvil nos condena a caer en un bucle de repetición sin fin salteado con misiones tan secundarias como forzosas y exasperantes. Duele porque sus creadores han edulcorado el juego. Duele *Freelancer* porque me hace ser, otra vez, un poco más escéptico.

narrativo. Aquí sí puede decirse que los desarrollares han puesto toda la carne en el asador combinando ideas originales y variadas con un ritmo de juego trepidante, lo que convierte esta campaña en la mejor de las opciones del juego.

El comercio es una modalidad de juego bastante más tranquila, aunque los beneficios llegan de forma más pausada. Es la ley de la oferta y la demanda: precios que cambian continuamente de acuerdo con la situación económica y las necesidades de cada planeta. Comprar barato y vender a precio de oro. No hay otro secreto.

Mercado de ocasión

Si títulos como *Elite*, *Privateer* o el infravalorado *X-Tension* forman parte de tu colección, ya sabrás cómo funciona el tema: empiezas con una nave modesta, realizas varias misiones sencillas, acumulas algo de dinero, subes de nivel, compras una nave mejor y vuelta a empezar, todo con el único objetivo poseer la nave más bella y poderosa del universo.

En *Freelancer*, la elección del modelo adecuado resulta vital para progresar con éxito. Todo depende de la manera en que decidas afrontar la aventura. Si te gusta mercadear, selecciona una nave con gran capacidad de almacenamiento, fuerte blindaje y gran poder defensivo. Por el contrario, si prefieres convertirte en un temido cazarrecompensas, compra una nave pequeña, ágil y veloz que te permita moverte por la galaxia como pez en el agua. Hay más de 30 modelos concebidos para ser sometidos a todo tipo de modificaciones. En ellos puedes instalar cañones variopintos, lanzamisiles, minas, contramedidas o motores y blindajes más resistentes. Su calidad variará en función del dinero que puedas gastar y de tu nivel de experiencia.

La interfaz prodigiosa

Pero la gran aportación de *Freelancer* con respecto a las viejas glorias de Origin y al resto de juegos de acción espacial actuales radica en que todo lo que tiene que ver con la interacción entre el jugador y el juego ha sido resuelto de forma modélica. Olvídate del joystick y de memorizar medio teclado. *Freelancer* se maneja única y exclusivamente con la ayuda del ratón y un par de teclas a las que solo echarás mano durante los combates.

Todo lo que tiene que ver con la interacción entre el jugador y el juego ha sido resuelto de forma modélica

Este milagro ha sido posible gracias a la inclusión de una interfaz absolutamente revolucionaria que, por primera vez, permite controlar un juego de acción espacial a golpe de dedo. Se maneja de forma muy similar al sistema operativo Windows: un puntero, ventanas que se abren y se cierran y múltiples iconos esparcidos a lo largo y ancho de la pantalla y cuya presencia es mayor o menor en función de si estás navegando por la galaxia o sobre la



Los grandes acorazados son una pesadilla si no dispones de armamento pesado.



Los mensajes en pantalla te informan del siguiente paso a realizar.


Éste es el primer simulador espacial que se maneja mejor en tercera persona.



Los impactos directos contra grandes estructuras apenas producen rasguños.



La IA de los enemigos no está a la altura de las circunstancias.


Las batallas multitudinarias tienen un aspecto impecable.



Efectuar desplazamientos laterales resulta necesario para salir victorioso de los combates.



En las cantinas, se te asignan misiones y puedes obtener información de interés.

superficie de un planeta o estación espacial. A cada uno de estos iconos corresponde una función muy especifica: realizar un acoplamiento, entrar en formación, mirar el mapa de la zona, comunicarse con un compañero, manejar el armamento, comprobar el estado de la misión y un largo etcétera que abarca decenas de funciones. El invento funciona, y resulta tan flexible que puedes permitirte el lujo de utilizar una mano para ordenar dos o tres acciones simultáneamente mientras utilizas la otra para tomar un refresco.

Las dos caras de la verdad

En lo que a simulación se refiere, debemos partir de la base (no siempre tenida en cuenta) de que éste es un juego de ciencia ficción. Los cañones de protones, los saltos a la velocidad de la luz y los viajes a través de agujeros de gusano son producto de la imaginación de escritores, cineastas y desarrolladores de juegos. Así que, cuando hablamos de simuladores espaciales, resulta tan aceptable la física "terrícola" y realista de *Independence War 2* como los combates estilizados y sencillos de *Freelancer*.

En la creación de Digital Anvil, las trifulcas

Sorprende la riqueza y calidad de las opciones multijugador que incluye el juego

recuerdan más a *Quake* que a cualquier otro juego de acción espacial. La física brilla por su ausencia, puedes acelerar o detener al instante naves de varias toneladas de peso y los impactos contra asteroides gigantes u otras naves enemigas apenas producen rasguños sin importancia. Se trata de acción directa y sin concesiones durante la cual únicamente debes preocuparte de dos cosas: utilizar el práctico movimiento lateral (strafe) y mantener el escudo y la estructura de la nave en niveles óptimos.

Sin embargo, hay que lamentar que esta voluntaria falta de verosimilitud y rigor vaya más allá de la física y afecte de lleno a temas tan importantes como la IA de los enemigos y la comunicación con los compañeros de viaje. Los enemigos te sorprenden al principio, pero en cuanto descubres cuáles son las pautas de su absurdo comportamiento, empiezas a masacrarlos sin piedad. No sólo siguen una y otra vez las mismas rutinas de ataque, sino que, cuando atacan en grupo, lo hacen de forma desordenada, sin estrategia alguna y tienen la mala costumbre de embestir de frente cuando lo más lógico sería que buscasen tu retaguardia. En cuanto al sistema de comunicación, olvídate de dar órdenes directas a los componentes de tu escuadrón. Sólo podrás averiguar el nombre, oficio, procedencia y

UN PARTO DE MÁS DE CUATRO AÑOS



Freelancer ha sido hasta la fecha (junto a títulos como *Duke Nukem Forever*, *Galleon* o *Team Fortress 2*) uno de los juegos que más veces ha visto retrasada su fecha de publicación. Un auténtico rey del humo con casi cinco años de desarrollo a sus espaldas y un montón de anécdotas en el camino.

1999

Chris Roberts y otros ex miembros de Origin Systems deciden fundar su propia compañía, Digital Anvil. Su primera creación será un juego inspirado en la mecánica de *Elite* y ubicado en un mundo multijugador persistente de proporciones colosales.

2000

Microsoft absorbe Digital Anvil y proporciona el dinero necesario para el proyecto. La adquisición comporta que Chris Roberts se desvincule de la empresa a largo plazo, aunque seguirá trabajando como consultor creativo hasta que *Freelancer* esté terminado.



Los pequeños robots pueden evitar que tu nave se vaporice.

destino del objetivo con que te pongas en contacto.

Detallismo enfermizo

La ambientación es, junto a la interfaz, los combates y la mejora de la nave, uno de los principales motivos por los cuales no te podrás despegar de *Freelancer*. Los desarrolladores han creado un universo vivo que garantiza horas y horas de inmersión a pleno pulmón. En él, las naves de transporte navegan en busca de su propio negocio, la policía realiza controles de tráfico, las diferentes facciones se enfrentan en virulentas batallas y los piratas asaltan naves a diestro y siniestro en busca de botín. Esto es la selva, y cada uno se busca la vida lo mejor que puede.

Sorprende también la calidad y vigencia de un apartado visual que ha sido diseñado a partir de un motor gráfico con cinco años de antigüedad. No alcanza las cuotas estratosféricas de *IW2*, pero donde el juego de Particle Systems gana en cantidad de polígonos y calidad de texturas, *Freelancer* lo supera en imágenes por segundo, diversidad de escenarios y detallismo.

La creación de Digital Anvil es una propuesta difícil de valorar y digerir. Se trata de un juego ambicioso y complejo en el que puedes sumergirte de forma sencilla para ir descubriéndolo a tu ritmo. Y es al profundizar cuando descubres su riqueza de opciones y empiezas a disfrutarlo plenamente. Además, es importante valorarlo menos por el universo persistente que podría haber sido que por lo que es: una deliciosa mezcla de acción, rol, comercio y exploración. Se trata del *Elite* del siglo XXI.



No es posible dar ningún tipo de orden a los compañeros de escuadrón.



Te verás obligado a participar en una vertiginosa carrera espacial.

2001

Microsoft jura y perjura que *Freelancer* estará listo en la primavera de 2002. Una primitiva beta jugable irrumpe en la E3 y causa sensación. Sin embargo, no todo son buenas noticias, ya que las opciones multijugador pasan de "cientos de jugadores simultáneos" a "sólo 16".

2002

Nuevo baile de fechas: ¿Invierno 2002?¿Principios 2003? Sea como sea, una nueva edición de la E3 deja constancia a mediados de año de que *Freelancer* se encuentra ya en la última etapa de su desarrollo. El juego empieza a ver la luz al final del túnel.

2003

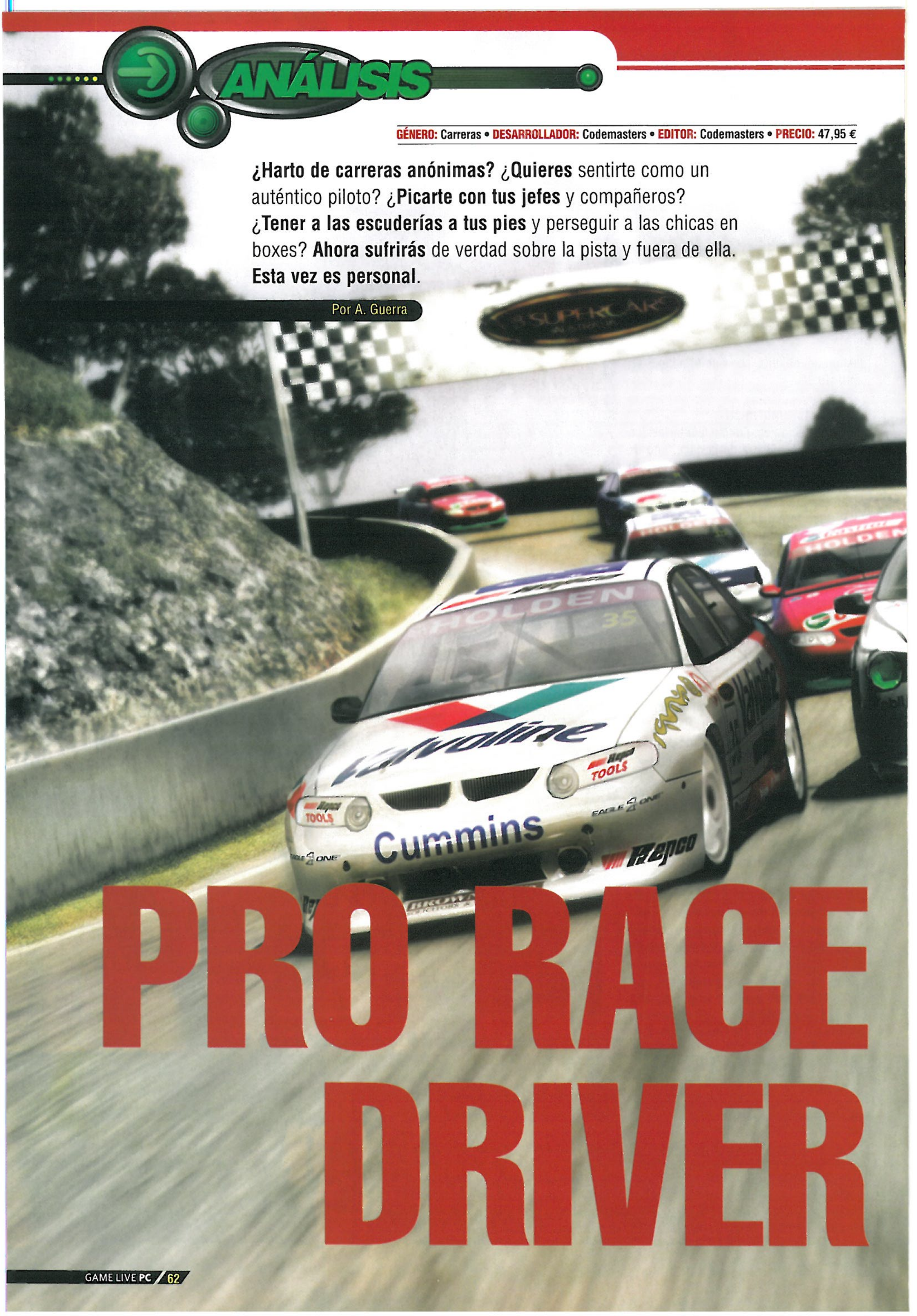


La beta final empieza a circular entre la comunidad de devotos. A las pocas semanas, aparece la demo oficial, de 150 MB. El 18 de abril es la fecha elegida en España para su lanzamiento. Miles de jugadores se preguntarán si tanta espera ha merecido la pena.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • PRECIO: 47,95 €

¿Harto de carreras anónimas? ¿Quieres sentirte como un auténtico piloto? **¿Picarte con tus jefes** y compañeros? **¿Tener a las escuderías a tus pies** y perseguir a las chicas en boxes? **Ahora sufrirás** de verdad sobre la pista y fuera de ella. **Esta vez es personal.**

Por A. Guerra



PRO RACE DRIVER





Nuestra paciencia se agotaba. *Pro Race Driver* estaba anunciado para el pasado verano, pero desde entonces no dejaba de acumular retrasos. Ahora llega el momento de plantearse si mereció la pena esperar. Ya debes haber mirado la nota, al menos de reojo, y sabes que la respuesta es un sí rotundo. Pero, aunque bastante se ha hablado ya del juego y seguro que muchos jugadores ya han probado alguna de sus demos, mejor empezamos por el principio.

Codemasters es una productora británica que ha realizado algunos de los juegos de carreras más importantes del pasado lustro, incluidos los dos *TOCA Touring Cars* de PC. Estaba claro que debían ir más allá en sus nuevos proyectos, y es probable que el éxito mundial del film *A todo gas* encendiera la bombilla a más de uno.

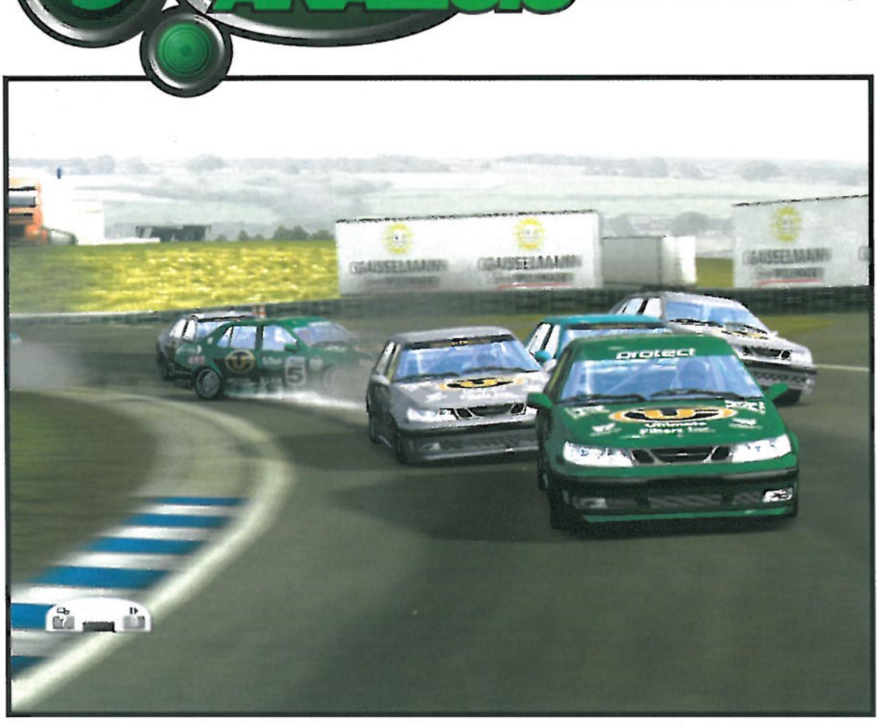
Aquí tenemos un conglomerado de coches, circuitos y competiciones de toda índole, pero también una historia con personajes, drama, humor y diálogos. Pesa mucho más lo primero que lo segundo, pero hay que dar la bienvenida a la inclusión de un guión que afecta tanto a los interludios como al transcurso de las competiciones.

Excepto la presentación, todo está realizado con el motor gráfico del juego sin ningún tratamiento visual. Puede resultar algo tosco, habida cuenta que hace años títulos como *Final Fantasy VII* mostraron secuencias de vídeo renderizadas fuera de serie. Además, la historia recoge todo un arsenal de tópicos del mundillo de la velocidad. Sin embargo, el caso es que acabas creyendo ser Ryan McKane, envuelto en riñas sobre la pista con tu hermano, con tu antagonista y con todo aquel que se cruce en tu camino. Y esta inmersión se produce gracias a esas gotitas de trama esparcidas por el juego. Mención aparte merece el doblaje, completamente en castellano y de gran calidad, sobre todo en lo que a mensajes por radio se refiere.

Pero nadie se comprará *Pro Race Driver* por su guión, sino por sus carreras. Y ahí es donde el juego brilla con luz propia. El menú es todo un ejemplo de buen hacer. Se divide en un par de habitaciones en las que encontrarás un ordenador con correo y datos, teléfono, opciones, mapamundi, partidas en solitario y multijugador (hasta cuatro usuarios en el mismo PC a pantalla partida y ocho en red local e Internet).

Números de lujo

Y sus números son de primera. Nada menos que 42 vehículos reales, 38 circuitos y 13 campeonatos englobados en distintas


Hay coches como Saab, Alfa Romeo o Porsche con carreras exclusivas.

categorías. Destacan de forma significativa el TOCA británico y el DTM alemán, pero también las series americanas tipo NASCAR, la AVESCO V8 Supercar Shell australiana o los mundiales LOLA y Elite, donde se incluyen clásicos como el Mini Cooper S.

Si de coches hablamos, éste es el juego que más y mejor ha recreado los turismos y deportivos de competición actuales. No sería de extrañar que se te cayera la baba mirando los Mercedes-Benz CLK, Alfa Romeo GTV, Subaru Impreza WRX, Dodge Neon Highline, Opel Astra V8 o el DPRS T-230.

Y qué decir de los circuitos. Es un lujo contar en un programa con recorridos de la talla de Charlotte, Brands Hatch, Adelaida, Nürburgring, Magny Cours, Monza o Montmeló repartidos por todo el planeta y modelados de forma impecable. Pero no te hagas ilusiones, la mayoría de vehículos y pistas no están disponibles de entrada, y debido al sistema codificado de trucos (sólo pueden comprarse desde la web de Codemasters), vas a tener que ganártelos a base de correr.

CARRERAS DE CINE

La gran pantalla ha sido testigo de algunas de las historias más vertiginosas jamás contadas. Las críticas no siempre acompañan, pero la combinación de chicas y gasolina siempre satisface las pasiones de los amantes de la velocidad.


LÍNEA ROJA 7000
Un clásico de Howard Hawks que demostraba los peligros de pasarse de revoluciones y flirtear con mujeres en plena temporada.


DÍAS DE TRUENO
Para unos, un *Top Gun* sobre ruedas. Para otros, un homenaje en toda regla a la NASCAR. El caso es que nadie corrió en Daytona como Cruise.


A TODO GAS
Reavivó el género y descubrió a muchos que el *tuning* y las carreras prohibidas de *American Graffiti* estaban lejos de pasar de moda.


DRIVEN
La incursión de Stallone en la Fórmula CART se saldó con una bomba en la taquilla estadounidense, que podría repetirse próximamente en España.

2 FAST 2 FURIOUS (A TODO GAS 2)
La secuela más esperada, en la que John Singleton introducirá el hip-hop más contundente para mejorar la primera entrega.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 700; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 2000; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Un juego de velocidad extrema hecho para gustar y que marcará un antes y un después. Generoso en su concepto y calidad, con una historia sólida, interesantes personajes, máxima sensación de velocidad y un sistema físico impresionante. Poco le falta para ser el programa perfecto del género de carreras.

8,5

Esto es conducir

Las carreras de *Pro Race Driver* son sobresalientes. El desarrollo de las mismas es intenso y realista. La IA de los contrarios es muy buena, siempre y cuando no la pongas a prueba. Es decir, que si te dedicas a hacer cosas raras, como frenarles aposta en las curvas, no reaccionan bien, pero si pisas a fondo el acelerador ellos sabrán coger tu rebufo para adelantarte o cerrar huecos en las curvas.

Es el juego que más y mejor recrea los turismos y deportivos de competición actuales

Gráficamente, resulta sobrecogedor. El nivel de detalle de los coches (hasta 20 en pantalla a la vez) es muy alto y la sensación de velocidad es máxima. Nunca antes un videojuego realizó de forma tan elegante el efecto *blur*, que consiste en difuminar, repetir y desenfocar la imagen. Así, se transmite autenticidad en el movimiento mediante el desvanecimiento de partículas.

La física también es de aúpa. Aunque el juego se venda como un arcade de serie, puedes emplear el modo simulación para sentir de forma fidedigna la fuerza de la gravedad en acción y cómo afecta a los neumáticos. El taller es muy sencillo, pero suficiente para entretenerte cambiando reglajes y comprobando sobre el asfalto sus efectos. Y ver cómo se hacen añicos el capó, lunas, neumáticos, puertas y chapa del vehículo en las colisiones es todo un espectáculo.

Los controles responden perfectamente. Puedes configurarlos a tu gusto y, si cuentas con un volante o mando con *force feedback*, disfrutarás más de la experiencia. Ya estés en una ronda de clasificación, entrenamiento, campeonato o carrera multijugador, conducir en este juego es un placer por el buen funcionamiento de la dirección, las cámaras disponibles y el rugir de los motores con reverberaciones y sonido digital.




La vista interna desde cabina satisfará a los amantes de la simulación.



Fotos como ésta dan ganas de jugar a cualquiera.


Al progresar, te harás con modelos de Toyota, Subaru, Mitsubishi...

Pro Race Driver ha sido capaz de ponernos en contacto con el mundo de las carreras de una forma nueva. Más allá de sus excelencias gráficas y sonoras, es un juego con alma. La trama podría ser más rica y convincente, la inteligencia artificial más compleja, los daños más realistas en sus consecuencias para la conducción y los boxes interactivos, pero aun así, es un programa único, espectacular y de compra obligatoria.


A veces merece la pena salirse del asfalto para acortar distancias.


La calidad de las cámaras de seguimiento es notable.

GASOLINA EN LAS VENAS

Para una vez que un juego de carreras tiene argumento, qué menos que contarte de qué va el culebrón.



Michigan. Hace 15 años muere en accidente (¿provocado?) el mítico piloto Kyle McKane.



Sus dos hijos, Donnie y Ryan (tú), presenciaron la tragedia desde las gradas.



Donnie, el mayor, se convirtió en una estrella. Tú digieres mal su éxito.



En tu camino al estrellato, se cruzarán las piernas de varias mujeres.



La rivalidad con tu compañero de equipo, Nick Landers, será terrible.



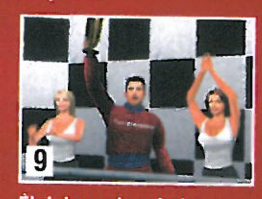
Cuando las cosas van mal, Joe "el cubano" se pregunta si eres realmente un McKane.



Nick se lleva las entrevistas mientras sueñas con tu primer campeonato.



El enfrentamiento público que mantienes con tu hermano acabará en la tele.



El dulce sabor de la victoria y el ascenso de categoría te darán confianza.



Siendo un mujeriego, ¿tendrás lo que hay que tener para estar a la altura de tu padre?

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pterodon • EDITOR: Virgin Play • PRECIO: 49,99 €

VIETCONG

Por J. Ripoll

Llámalo destino, coincidencia o deseo comercial. **Pero que** en estos días de tormenta bélica **llegue a las tiendas un juego** de origen checo **cuyo nombre despierta** no pocos fantasmas suena a controversia, **a reclamo extra** para este nuevo intento de la acción en primera persona **por dejar atrás su crisis** de identidad.





Es muy posible que la historia sea poco clemente con *Vietcong*, como lo es con tantos otros juegos notables. Pero esa suposición no me impide pensar que se trata de un producto ejemplar. En concreto, su apartado para un jugador tiene la virtud de contarse entre los pocos platos que pueden compartir las dos facciones integristas que se pasean por esto del videojuego, las dos que toman al cine por frontera. Por un lado, están los que reniegan del celuloide, asumiendo que ese sueño de muchos por alcanzar la condición de películas interactivas tiene tanto de erróneo como de quimérico, que los juegos vienen del tablero y no de la pantalla grande.

En campo contrario, están los que pronostican escasa vida al juego *per se* sin personajes o historia. Creen que tras el espectáculo y las continuas conquistas tecnológicas debe haber algo que contar. Entre los juegos con vocación narrativa, encontramos a *Metal Gear Solid 2* o *Half-Life*, miembros honorarios y casi excepcionales. Porque en el camino se quedaron cientos de juegos que pretendían contar algo sin saber muy bien cómo. *Vietcong* tiene un pie en cada uno de estos mundos.

La guerra de cada uno

Antes de seguir con la tesis, un pequeño inciso: volvamos al menú principal del juego. Allí tenemos dos tipos de partida: solos o en compañía de otros. Dejo el modo on line para más tarde y hago clic sobre el icono de la soledad. Nuevo menú, nuevas opciones. Esta vez, nos dan a elegir entre misión individual o gran cruzada. Uno cree saber cómo avanzará la primera: un par de batallitas sueltas, sin más. Algo previsible, otra matanza desganada y funcional. Será mejor decantarse por el modo campaña, atracón de épica y ambición del todo virtual.

Empieza el espectáculo. Con el sonido de una guitarra que quiere ser Zappa o Hendrix, salimos de negro. Steve R. Hawkins, es decir, nosotros, está siendo transportado en helicóptero al campamento base desde el cual se dan las instrucciones antes de cada misión. Llegamos. Y sí, el escenario es grande pero lejos de las brutales dimensiones ofrecidas en *Iron Storm*. Pese a todo, contamos con habitación propia en la que escuchar música, leer el diario o revisar las indicaciones de cada misión. Nada más cruzar la puerta, podemos elegir armamento. Sin excesos, puesto que la mochila sólo da para un rifle, una pistola y unas cuantas granadas. Eso sí, hay decenas y decenas de rifles, pistolas



La llegada del helicóptero nos salvará de más de una muerte segura.

LOS PADRINOS

Puede que a muchos el nombre de Pterodon les suene más bien poco, pero si decimos que tras ellos se encuentra la gente de Illusion Software, la situación se despeja. Esta compañía checa tiene en su currículum dos títulos de lo más notables: *Hidden and Dangerous* y *Mafia*. Mientras preparan la continuación de su ópera prima, han ayudado a que *Vietcong* vea la luz. Y a fe que su influencia se deja notar.

y granadas para elegir. ¿Diferencias? Pocas. Pero quienes aplaudan toda fidelidad histórica podrán soplar satisfechos.

Ya vestido para el baile, Steve acude a la sala de reunión, donde conoce al resto de su equipo: médico, vigía, especialista en comunicaciones; vacilón, afectado, silencioso... No hace falta que desgastes mucho tu imaginación para evocarlos. Puro tópico. Pese a todo, se agradece el gran detalle de sus rostros, el esmero de quienes ponen la voz y la facilidad con que uno les da las órdenes durante la partida. Pero (siempre hay un pero) su IA no es infalible, aunque tampoco lo contrario. Tal y como se estructuran las misiones, todo comportamiento extravagante (véase, equipo embobado delante de un tronco, equipo inmune a los balazos enemigos o equipo con munición infinita) perjudica ese intento de la gente de Pterodom por hacer de *Vietcong* una gran película interactiva sobre Vietnam.

El abismo cara a cara

Hay tanto de acierto como de fracaso en la campaña individual; lástima que los errores siempre pesen el doble. Momentos memorables, como cuando Steve y sus chicos se ven sorprendidos por un grupo vietnamita en una visita rutinaria a un poblado o el ataque nocturno al campamento base, se tiñen de negro por el quiero y no sé del resto de misiones. Entre ellas, la incursión por los túneles enemigos que pretende ser agobiante, puesto que no hay nada de luz durante muchos minutos, pero acaba por convertirse en un interminable jugador choca contra pared, avanza y vuelve a chocar.

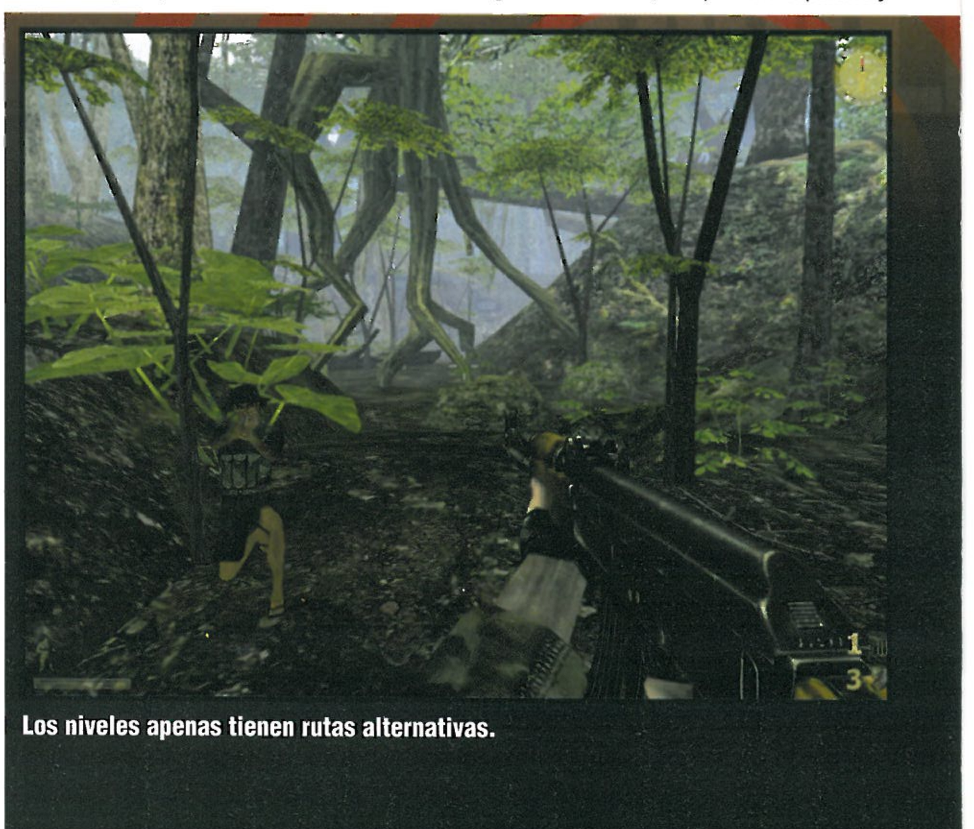
Al mismo nivel, se encuentra otro viaje por la oscuridad en el que toca rescate. Para ello debe cruzarse una zona pantanosa en la que, o consultas a cada instante al vigía, o acabas irremisiblemente perdido. Y el vigía va a su ritmo, así que toca esperarlo y



VEREDICTO

Nadie duda que *Vietcong* aspira a ser un juego grande. Pero sólo sus opciones multijugador entran de lleno en el terreno de la excelencia. El resto, su aventura en solitario, se mueve entre el hallazgo y la pequeña decepción, entre el juego ambicioso que quisieron hacer y el que finalmente han lanzado.

7



Los niveles apenas tienen rutas alternativas.

SUPERVIVIENTES

El juego es peliagudo, recluta. Sigue estos consejos y la victoria final será más probable. Óbvialos y acabarás harto de reiniciar la partida.



EQUIPO UNIDO

Mantente siempre que sea posible junto al equipo, especialmente de noche. Puede ralentizar tu avance, pero recuerda que tanto el vigía como el médico son indispensables para no morir o perderte a mitad de camino.

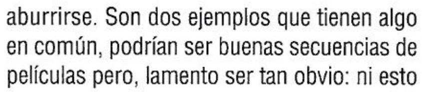
ARMAS CON RECAMBIO

Aunque la munición escasee, ten en cuenta que podrás saquear a cualquier enemigo muerto y hacerte con su arma y su munición. Es probable que la escopeta con la que salgas de la base no te dure toda la misión.



PASO A PASO

Olvídate de correr a lo loco, ya sea para huir de enemigos o porque te aburre ir despacio. Los bosques están llenos de trampas en forma de pinchos o minas y, si no vas con cuidado, es muy difícil que las veas.



aburrirse. Son dos ejemplos que tienen algo en común, podrían ser buenas secuencias de películas pero, lamento ser tan obvio: ni esto es el estreno oficial ni *Vietcong* irá a Cannes.

Con semejante inconveniente conceptual, no son pocos los juegos que ya habrían ido de cabeza al último anillo del infierno. Éste no lo hará. Lo evita gracias a ese gran apego por los detalles y la recreación casi perfecta de un tiempo pasado que muchos evocamos a través de la ficción. Los múltiples viajes del equipo de diseño a la zona han servido para mucho. Si el mes pasado destacábamos la flora y fauna de *Unreal II*, aquí toca repetir elogios. Qué digo repetir, toca ampliarlos, puesto que ahora sí se trata de una recreación consecuente: miles de tonalidades de verde, árboles de todo tipo, mariposas, ranas y moscas sin apenas concesiones para lucir en las capturas. El jugador llega a compartir esa sensación de pérdida, de rumbo a ninguna parte, de no saber quién y desde dónde está disparando. Es víctima, por tanto, de lo que llevó a los Estados Unidos a decir: "volvemos a casa, nos equivocamos". Pocas veces se ha visto una recreación tan convincente de un conflicto armado histórico.

Pocas veces se ha visto una recreación tan convincente de un conflicto histórico



La guerra de los demás

Aunque los enemigos controlados por el ordenador sean más que competentes, el máximo provecho a semejante lucidez atmosférica se consigue enchufando el módem y acudiendo a alguna de las pequeñas guerrillas que en esto del ciberespacio se están llevando a cabo desde que se lanzó la demo multijugador. Después de los previsibles mil y un parches que agilicen el intercambio de datos y limen algún que otro error en los mapas, el éxito es una apuesta segura.

Y este triunfo tiene un mucho de lección, porque ha querido hacerse de *Vietcong* el gran hijo de *Apocalypse Now*, *Corazones de guerra* o *Platoon*, aunque parece que sus diseñadores olvidaron cuál era el mensaje de esas películas y cuál quiere ser el suyo. Por eso, cine y videojuego siguen viviendo en mundos diferentes. Mientras uno se empeña en berrear inocencia, el otro hace tiempo descubrió que la ficción debe ser responsable. Bajar la cortina ya no es suficiente.



Los escenarios interiores escasean, algo que no deja de ser normal.



Las secuencias de vídeo emplean el mismo motor que el resto del juego.



Tras acabar con el enemigo, podremos hacernos con su arma.



La radio es imprescindible para que acudan refuerzos a ayudarnos.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Black Cactus • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 44,95 €

WARRIOR KINGS Battles

Los buenos y los malos llevan **a la greña** desde la Prehistoria. Por eso, **nada más natural que un enfrentamiento** a pecho descubierto **entre malos muy malos y buenos muy buenos**, aunque se cuele por medio alguna facción de moral más bien ambigua.

Por J. Font



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 650; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 900; 256 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

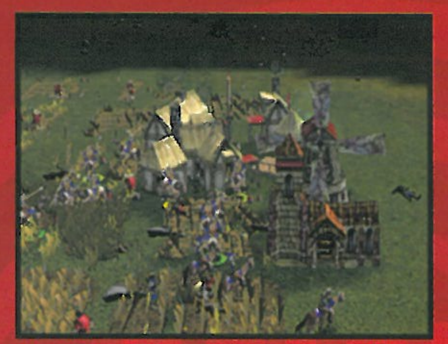
Una notable mejora con respecto al primer *Warrior Kings*. Sólo pueden reprochársele decisiones como hacer que empieces de cero en cada misión, lo que resulta algo tedioso. Pero el equilibrio entre las unidades, la magia y la diversidad de opciones hacen de él un título a tener en cuenta.

7,5

La caída del Telón de Acero debió ser una terrible catástrofe para la vieja guardia soviética. Pero los que más sufrieron sus consecuencias fueron los desarrolladores de juegos de estrategia, que de la noche al día se quedaron sin escenario ni argumentos. Menos mal que pronto se les ocurrió retroceder un buen puñado de siglos o trasladarse a una dimensión paralela para situar allí nuevos capítulos de la eterna lucha entre el bien y el mal. Así, los juegos contemporáneos ya no enfrentan a comunistas y guardianes de la libertad, sino a ángeles y demonios, brujos y paladines. Aunque, claro, incluso estos planteamientos tan en blanco y negro admiten algún que otro matiz.

La dimensión moral

Así, en *Warrior King*, nada es del todo celestial, infernal o terrestre. Y el bien y el


No faltan el saqueo y la destrucción. Efectos colaterales, dicen.


¿Qué se esconde tras la colina? Unidades con ganas de guerra.

mal son lejanos ideales a los que te aproximas o de los que te alejas, tú decides. El juego que inauguraba la franquicia explotaba muy bien este atractivo concepto. Podías creer en ángeles o en demonios, incluso apostar por un sano agnosticismo y confiar en la tecnología. Tus decisiones acababan determinando el desarrollo de tu civilización, el aspecto de tus edificios o las características de tus unidades.

La nueva entrega de este juego de estrategia moral viene repleta de cambios. A los tres alineamientos (celestial, infernal y tecnológico) que incluía el primer juego, se unen dos más, el bien tecnológico o el mal tecnológico, que son cruces entre la opción neutral del primer juego y las dos opciones "morales".

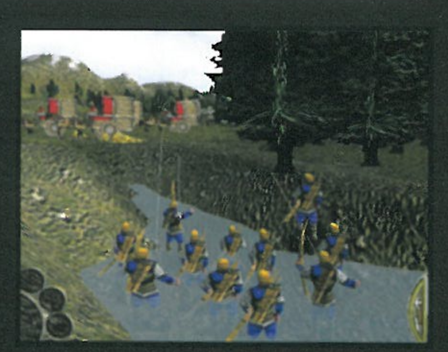
Con este par de incorporaciones, se ha mejorado la jugabilidad y ampliado las opciones disponibles a la hora de plantear estrategias de partida. Como en el primer juego, tu alineamiento no viene predeterminado, sino que depende del tipo de edificios que vayas construyendo. El hecho de que existan opciones intermedias hace que el juego gane en matices y que te sea más fácil cambiar de planteamiento general y pasar gradualmente, por ejemplo, de tecnófilo malvado a tecnófilo a secas.

El juego cuenta con una campaña. Tu objetivo: conquistar la región de Telemagna, dividida en varias zonas. El escenario es una Europa medieval bastante modificada por la fantasía de los desarrolladores, pero reconocible en líneas generales. Tras cada misión, eliges a qué punto del mapa quieres dirigirte, lo que da una cierta sensación de riqueza de opciones y aleja un tanto el fantasma de la linealidad. Aun así, en ocasiones te ves obligado a ir conquistando las zonas del mapa en un orden determinado por una simple cuestión de eficacia y lógica.

Generales sin estrellas

Cada una de las regiones del juego cuenta con sus generales, divididos en tres grupos según el nivel de su inteligencia artificial: proscritos, veteranos y élite. Éstos son los enemigos con los que debes lidiar. Antes de empezar con la conquista de una región, puedes informarte sobre el nivel de tus oponentes, de forma que tú mismo regulas la dificultad y decides en todo momento si te apetece un gran reto o algo un poco más sencillo. En general, si optas por avanzar en línea recta, encontrarás más resistencia y acumularás menos puntos de los que se te dan por superar cada misión. Así que lo más seguro (y, a la larga, también más divertido) es dar algún que otro rodeo. A medida que creces, acumulas puntos de poder. Cuando tengas más que alguno de los enemigos de las inmediaciones, habrá llegado el momento de atacarle.

Un detalle que no resulta del todo convincente es que sólo obtengas puntos como recompensa por superar una misión. Tal vez


Explorar es esencial para descubrir qué urde el artero enemigo.


Los espías pueden infiltrarse en las ciudades e incendiar edificios.

COSA DE BRUJAS



La magia tiene mayor protagonismo en esta entrega que en el original. Una de las nuevas unidades son los druidas, dotados de formidables poderes. Sobre todo, destacan por su capacidad para convertir los recursos en criaturas belicosas hechas de ese material (oro, piedra, árboles...). Cuando esas criaturas caen en combate o el druida que las ha creado muere, vuelven a su estado natural de recurso explotable. Tampoco está mal la cualidad druídica de crear ejércitos ilusorios para confundir al enemigo o dejar al enemigo sin parte de sus recursos.

hubiera sido mejor que los generales derrotados se uniesen a tu causa para así disponer de sus habilidades en misiones posteriores. Por desgracia, esta posibilidad sólo existe en uno de los modos multijugador, el llamado Pieza de rey, en el que tu único objetivo consiste en evitar que el enemigo te extermine.

Otra decisión discutible es que se te obligue a empezar de cero en el desarrollo de tu ejército tras cada misión, cuando lo lógico sería que pudieses trasladar tus tropas de una zona a otra. Así que, más que de una campaña de conquista, se trata de un proceso de colonización continua. Conseguir unidades avanzadas no es fácil, ni tampoco lo es gestionar los recursos. Así que prepárate a realizar una y otra vez las mismas operaciones rezando para que a nadie se le ocurra atacarte a las primeras de cambio.

Esta secuela supone una mejora sustancial con respecto a la primera entrega

Un picnic de carnaza

Lo que sí garantiza diversión de la buena es la ayuda mágica derivada de tu alineamiento, que ha cobrado importancia en esta secuela. Construir edificios de culto y dedicarlos a la oración o los sacrificios proporciona interesantes beneficios. Según las circunstancias concretas, puedes mejorar el rendimiento de los peones, recuperar más deprisa los niveles de maná de las unidades dotadas de magia o acelerar la producción de criaturas con poderes excepcionales (ángeles y demás) que pueden inclinar la balanza.

Como de costumbre, las unidades normales se rigen por el principio de la complementariedad: todas tienen puntos fuertes y débiles muy claros, lo que invita a especializarlas en tareas determinadas o enfrentarlas a un tipo concreto de unidad enemiga.

¿Tácticas que funcionan? Las de siempre: la magia es importante pero no decisiva, y puede resultar incluso más eficaz sacar partido de las formaciones y otras opciones estratégicas "convencionales". Además, es fundamental ir retirando lo más rápido posible el velo que cubre el escenario. Para tener a la vista la mayor parte posible de escenario, no te irán nada mal torres de vigilancia, fuertes, espías, exploradores y la opción de patrullar. Con todo esto, podrás ampliar tu campo de visión, evitarás sorpresas y las unidades de ataque a distancia ganarán enteros, ya que, por ejemplo, las saetas de los arqueros tienen un radio de alcance mucho mayor que su campo de visión.

En cuanto a equilibrio, se han corregido defectos de la anterior entrega, como la debilidad de los renacentistas o seguidores de la tecnología a la hora de combatir. Ahora compensan su falta de ardor guerrero con el uso de la pólvora, y sus arcabuceros cuentan con la bayoneta entre sus útiles de trabajo. También existe la opción de utilizar carros plagados de explosivos o sembrar minas para proteger una zona.

Valorando todos los aspectos, está claro que esta secuela supone una mejora sustancial con respecto a la primera entrega.



¿Árboles soltando guantazos? Todo es posible si los podas a tiempo.



La orografía y el velo de guerra favorecen los ataques sorpresa.

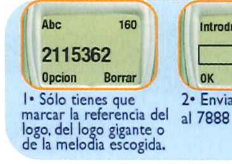


¿Recolectando fuera de la muralla? Buen momento para masacrarlos.

Ofrece un sistema de juego más variado, menos lineal y con mayor equilibrio entre las facciones. El modo multijugador se ha visto reforzado con opciones adicionales y con la posibilidad de echar mano de los generales del juego o crear los tuyos a partir de una serie de características combinables. Entre los modos de partida múltiple, destaca el llamado Valhalla, que consiste en capturar cuantas banderas puedas para ir acumulando puntos, sin construcciones ni recursos. A esta opción le sobra el dinamismo que se echa de menos en otras partes del juego, sobre todo en esa campaña que te obliga a empezar de nuevo una y otra vez.

SIEMPRE + AL 7888

- Por SMS al 7888
- Por teléfono al 906 292 670
- Por Internet : www.1001melodias.com







1• Sólo tienes que marcar la referencia del logo, del logo gigante o de la melodía escogida.
2• Envía tu mensaje al 7888
3• ¡Ya esta Cargada !

123 multi media

NEW MIX
2152788 Dilemma ....Nelly

2174301 Sing for the moment.................. Eminem



ULTIMAS NOVEDADES

•• MELODÍAS ••

2153396 Lose yourself ....Eminem
2120414 Tragedia ....Marc Anthony
2146914 Dilemma ....Nelly
2154077 Color esperanza ....Diego Torres
2153398 Sk8er boi ....Avril Lavigne
2174405 No me llames iluso ....La cabra mecanica
2152315 Jenny from the block ....Jennifer Lopez
2170722 Sabes ....Alex Ubago
2164995 Un juego de dos ....Andermay
2173583 Can't stop ....Red Hot Chili Peppers
2174581 Devuelveme a mi chica ....Seguridad social
2164825 Dando vueltas ....M Clan
2164991 Beautiful ....Christina Aguilera
2170721 Rojo relativo ....Tiziano Ferro
2146660 Dy-na-mi-tee ....Ms Dynamite
2152706 Feel ....Robbie Williams
2174402 It's only you ....Melon Diesel
2170747 Lagrimas de plastico azul ...J. Sabina
2173584 Mi primer million ....Bacilos
2174582 Quien dice ....Ana Torroja
2154135 Stole ....Kelly Rowland
2173582 Antes que ver el sol ....Coti
2154185 Naughty girl ....Holly Valance
2164044 Mala gente ....Juanes
2170647 Cry me a river .....J. Timberlake
2164822 Times like these ....Foo Fighters
2173815 Amistad ....Isla San Juan
2174583 Te mentiria ....Gian Marco
2173817 Poco a poco ....Jeremias
2152280 Dreaming of you ...The Coral
2164075 Not gonna get us ....Tatu
2174406 Honestly ....Zwan

HOUSE MIX
2153968 Desenchantee ..K. Ryan

NUEVO
2155499 Morenita ..Upa Dance

SUPERVENTAS

2154188 ....69 punto G
2142621 ......A dios le pido
2143307 ....Asereje
2142814 ....Ave Maria
2114200 ....Azul
2146795 ......Baila Casanova
2144667 ....Baila mi son
2146837 ....Cuando tu vas
2155550 ....Digale
2152729 Dos hombres y un destino
2144668 ...El aire que me das
2154184 El club de los imposibles
2154190 ....Eternidad
2153278 ....Eres mi religion
2147998 ....Es por ti
2125012 ....Fiesta Pagana
2147766 .....La chica de ayer
2155695 ..La fuerza de la vida
2545659 ....Llorare las penas
2164736 ....Mola mazo
2154080 .....Moriria por vos
2144173 ....Nasio pa la alegria
2146838 No me pidas mas amor
2148911 ....No te rindas
2152894 ....Puede ser
2143932 .Que el ritmo no pare
2142626 ....Que la detengan
2141184 ....Sin miedo a nada
2147647 ....Sobe Son
2146706 ....Soy yo
2146464 .Toda la noche en la...
2139688 ....Torero
2142617 ....Triptico
2130464 ....Vino tinto
2154194 ....Yo te dare

POP INTERNACIONAL

2142779 A little less conversation
2147652 All the things she said
2143251 ....By the way
2148930 Can't stop loving you
2146708 ....Chihuahua
2144772 Cleanin' out my closet
2143358 ....Complicated
2123046 ....Daddy DJ
2153968 ......Desenchantee
2146914 ....Dilemma
2148826 ....Die another day
2147773 ....Dirrty
2123133 ....Free styler
2148827 ......Game of love
2152314 I'm gonna getcha good
2174090 ....In my heart
2113428 ....It's my life
2129136 ......Just like a pill
2131105 ......Killing me softly
2131537 ......Like a prayer
2152251 .....Like I love you
2154129 ....Misunderstood
2146802 Mon coeur resiste encore
2130009 ....No woman no cry
2123100 ......On the move
2130557 ....Perdono
2122008 . Smoke on the water
2154193 ....SMS
2122177 . With or without you
2139755 ....Without me

TOP CINE/TV

2131089 ....Apocalypse now
2110017 ....Barrio Sesamo
2110002 ....Benny Hill
2111128 ....Blues brothers
2117197 ....Charlie's angels
2110006 ....Dallas
2111089 ....Dirty dancing
2111014 .... El Bueno, El Malo y el Feo
2110054 ....El Equipo A
2111015 ....El Padrino
2111107 ...... El Puente del Rio Kwai
2111040 ....El Exorcista
2111160 ....Fame
2110120 ....Friends
2111017 ....Indiana Jones
2122835 ....Harry Potter
2154220 ....La abeja Maya
2111378 ....La Familia Addams
2111041 ....La Guerra de las Galaxias
2111150 ....La Pantera Rosa
2111058 ..... Living in America - Rocky
2154221 ....Mazinger Z
2154228 ....Marco
2120004 ....Men In Black
2110132 ....Mission Impossible
2115027 ....Popeye
2111047 ....Pretty woman
2152643 ....Pulp Fiction
2111060 ....Rocky
2115040 ....Simpsons
2142804 ....Spiderman
2111172 ....Titanic
2108076 ....Top gun
2138743 ....Unchained melody
2144130 ....Wild wild west
2110023 ....X Files

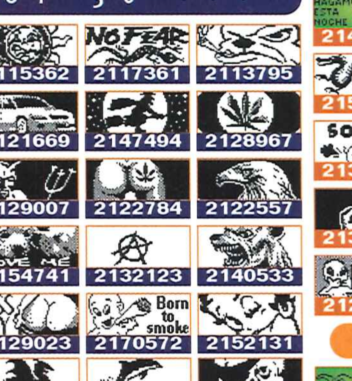
HIMNOS DE FUTBOL

2142472 ....Atletico Madrid
2142473 ....Himno Barcelona
2146535 ....Himno Real Madrid
2142471 ....Himno Athletic de bilbao
2146537 ....Himno Valencia
2146532 ....Himno Deportivo la Coruña

--> LOGOS COLORES** <--

2173570 2173594 2174702 2155700 2173562
2173573 2173563 2174261 2174331 2174630

••• TOP 30 •••



2123522 2123695 2123860 2115362 2117361 2113795
2141014 2130301 2120327 2121669 2147494 2128967
2140179 2152232 2121680 2129007 2122784 2122557
2122822 2123475 2122788 2154741 2132123 2140533
2142888 2143032 2129004 2129023 2170572 2152131
2174708 2174705 2159237 2121667 2151797 2130305

••• DE MODA •••




2143176 2165302 2170798
2151752 2170764 2144082
2130928 2129107 2119659
2130231 2119682 2130901
2128956 2142892 2170756

MELODÍAS POLIFÓNICAS*

NUEVO

2155777....................A dios le pido
2155762 ....All the things she said
2154246 ....Asereje
2155772...........................Ave Maria
2155771 ....Baila Casanova
2155768.........................Complicated
2155776 ....Cuando tu vas
2170804 ....Désenchantée
2155779...............................Dilemma
2155764............Dos hombres y un destino
2155773..........................El Equipo A
2155775 ....Fiesta pagana
2170807 ....La pantera Rosa
2155767 ....Llorare las penas
2155765..........................Chihuahua
2155671 ....El Exorcista
2155766..................Himno Barcelona
2155763 ....Himno Real Madrid
2155770.......................Lose yourself
2155678 ....Los Simpsons
2154257 ....Mission impossible
2154259 ....Without me

--> NUEVOS <--

2155646 2174425 2119266
2152374 2174130 2174450
2147305 2174129 2129019
2129021 2174113 2130351
2100945 2170656 2164833

2122702 2111547 2147533
2129094 2130871 2120359
2151773 2159085 2130866
2120245 2119977 2123686
2143027 2130864 2129194

--> SEXY <--




2110875 2110878 2111335
2100267 2141511 2145531
2114182 2147624 2147981
2108499 2108513 2152115
2145531 2152289 2152117

--> AMOR <--






2110381 2130350 2119715
2130328 2122594 2122573
2120378 2120344 2164830
2130137 2123765 2138688
2143031 2143149 2131502

•• VIDENCIA ••

Que le reserva 2003 ?
1 Redacta el SMS
VIDENCIA ME CASARE ESTE AÑO
2 Envialo al
7122
Consulta personalizada con los mejores videntes
VÁLIDO PARA TODOS LOS MOVILES Y TODOS LOS OPERADORES

•• KAMASUTRA ••

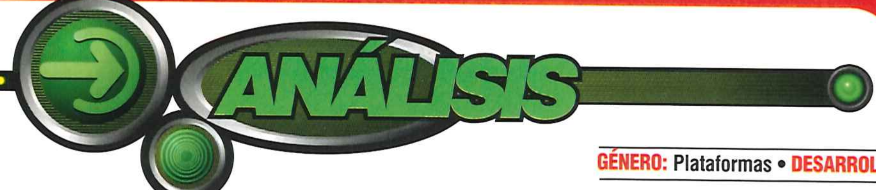
¿Conoces todas las posturas del Kamasutra?*
1 Redacta el SMS
KAMA
2 Envialo al
7122
+18
...recibiras un logo gigante super sexy con la explicacion !!!

•• STRIP TEASE ••

Una espléndida mujer se desnudara para ti...*
1 Redacta el SMS
STRIP
2 Envialo al
7122
+18
...recibiras un logo gigante super sexy !!!

ENTRA EN LA CHAT + de 30 000 Conectados al 7122

POTENTE Y LIATE CON GENTE COMO TU
•Si quieres Chatear con una Mujer envia CHAT M
•Si quieres Chatear con un Hombre envia CHAT H.
ej: CHAT M > 7122
VÁLIDO PARA TODOS LOS MOVILES Y TODOS LOS OPERADORES 0,90 €/SMS



GÉNERO: Plataformas • DESARROLLADOR: Ubi Soft • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 29,95 €

RAYMAN 3
Hoodlum Havoc

Por G. Masnou

El tercer Rayman en ocho años. **Los aficionados** a los juegos de plataformas **tienen motivos para estar contentos**, porque *Hoodlum Havoc* **es el mejor juego de este tipo aparecido** hasta la fecha. **No** esperes **grandes novedades**, pero sí **una mejora y puesta al día sistemática** de casi todos los aspectos que importan.



¿El primer juego que incorpora carreras a bordo de un zapato a reacción?



Todo enemigo, por grande que sea, tiene sus puntos débiles.



No estaría mal que nos rebeláramos de una vez por todas contra la tiranía de las etiquetas. Se supone que están ahí para orientarnos y guiar al consumidor indeciso, pero a veces se convierten en obstáculos que nos impiden juzgar por nosotros mismos. Por ejemplo, la etiqueta "juego de plataformas" tiene muy mala prensa entre los jugadores de PC. Suele considerarse que agrupa títulos infantiles, poco profundos y con una estética que impide que sean tomados en serio. Eso ha condenado a la cuneta a títulos tan notables como *Taz Wanted*, *El Pájaro Loco* o *Looney Tunes: Perro & Lobo.* Todos ellos víctimas de críticas cargadas de prejuicios que han acabado por relegarles al más profundo de los olvidos.

Si tú también eres de los que hacen ascos a los juegos de plataformas sin haber jugado a uno en tu vida, Ubi Soft te ofrece la enésima oportunidad de cambiar de opinión con un título que aglutina saltos, cabriolas, humor, rompecabezas y otros ingredientes mezclados sabiamente con el único objetivo de divertir. Y puedes jurar que lo consigue.

Variedad y buen gusto

En los juegos de plataformas actuales, la tendencia es ofrecer al jugador un grado de flexibilidad lo más alto posible. Pero *Rayman 3* ha optado por otra solución: un juego de desarrollo lineal, pero largo (44 niveles), muy imaginativo y tan variado que difícilmente realizarás dos veces la misma acción. Carreras a bordo de un zapato a reacción, pugnas con robots gigantescos, chapuzones en galerías inundadas o vuelos rasantes a través de frondosos bosques forman parte del lote.

Esta diversidad se ve acentuada por la inclusión de niveles extra a desbloquear y nueve divertidos minijuegos. A los primeros se accede cada vez que completas uno de los diez mundos que incluye el juego. Nada que no hayas visto con anterioridad: se limitan a mostrarnos a Rayman desplazándose sobre una tabla de surfing por el interior de un túnel psicodélico rebosante de piedras preciosas que valen puntos. Bastante más divertidos resultan los minijuegos. Hay para todos los gustos, aunque destacan por encima del resto "Locura en 2D", en el que podrás jugar ni más

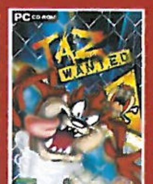


El motor gráfico da la talla tanto en interiores como en exteriores.



SALTO ARRIBA, SALTO ABAJO

Pocos, muy pocos son los títulos de plataformas para PC que realmente valen la pena. Pero los que valen, amigo mío, valen mucho. Si no los tienes, no dudes en seguirles la pista de cerca.

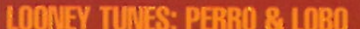


TAZ WANTED

Hasta la irrupción de *Rayman 3*, el mejor juego de plataformas para compatibles. Como el título de Ubi Soft, ofrece niveles de exquisito diseño, disfraces que otorgan nuevas habilidades y toneladas de humor. Una alternativa casi igual de divertida.

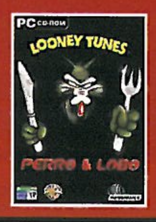
EL PÁJARO LOCO

El pajarraco de marras hace tiempo que ha caído de las parrillas televisivas, pero aún puedes encontrarte con él en este plataformas de mecánica sencilla y lineal en el que deberás completar veintiuna fases para liberar a los sobrinos del pájaro loco.



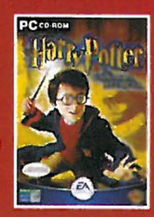
LOONEY TUNES: PERRO & LOBO

Un plataformas un tanto especial en el que la materia gris prevalece por encima de la habilidad con el joystick. En el papel del Coyote, deberás birlarle al perro guardián Sam una oveja de su rebaño en cada nivel, ya sea utilizando elementos del entorno o artilugios de la factoría ACME.



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

Una de las licencias más brillantemente adaptadas al mundo de los videojuegos. Mezcla por igual saltos, disparos y rompecabezas en un hilo argumental que sigue fotograma a fotograma lo acontecido en el exitoso film en que se basa.



ni menos que al primer *Rayman* (aunque con los personajes 3D de la tercera entrega), y "Circo Zaroff", que convierte *Hoodlum Havoc* en un juego de acción en primera persona al más puro estilo *Quake*.

Alta costura

A pesar de que el Rayman visto en las dos primeras entregas era un personaje divertido y con bastante carisma, lo cierto es que salía un tanto mal parado si comparábamos sus habilidades físicas con las de la competencia. No disponía de la velocidad de Sonic, ni del súper salto de Mario o el ataque rotatorio de Crash Bandicoot. En resumidas cuentas, no daba la talla a la hora de enfrentarse al enemigo.

Pero todo eso ha cambiado. Se ha añadido un ataque especial que permite a Rayman lanzar los puños con efecto y alcanzar de esta forma a enemigos agazapados tras elementos del escenario. Otra novedad radica en la inclusión de cinco trajes especiales: puño de hierro, garras de hierro, cohete de choque, vórtex y cascóptero. Cada uno otorga una habilidad distinta, desde crear tornados a lanzar cohetes o volar durante unos segundos. Además, este arsenal de vestimentas con poderes no sólo sirve para hacer puré a tus enemigos, también resulta esencial a la hora de superar los obstáculos del escenario.

El diseño de escenarios es, además, una de las bazas esenciales de este más que notable plataformas. Todos ellos resultan enormes y constituyen un formidable desafío. Incluso hacen gala de una complejidad y riqueza en su construcción que ya quisieran para sí algunas creaciones de Id Software. Es cierto que los rompecabezas no van mucho más lejos de lo



VEREDICTO

Rayman 3 es al PC lo que *Jack & Daxter* a la PlayStation 2, *Super Mario Sunshine* a la GameCube o *Blinx* a la Xbox: un torrente de diversión plataformera apto para todos los públicos y con una fórmula infalible que puede hacerle un hueco entre lo mejor del año. Lo mejor que hemos visto en su género.

8



Dentro de estos barriles hay piedras preciosas que valen muchos puntos.


El cascóptero permite a Rayman convertirse en un extraño volátil.


Los cabecillas de los hoodlums lo tienen todo listo para acabar con Rayman.


Te van a salir callos en los dedos de tanto darle al botón de saltar.

El excelente diseño de escenarios es una de las bazas esenciales de este más que notable plataformas

visto en cualquier entrega de las aventuras del fontanero Mario, pero el secreto está en que resultan difíciles pero se pueden superar espectacularmente gracias a los poderes de que se dispone.

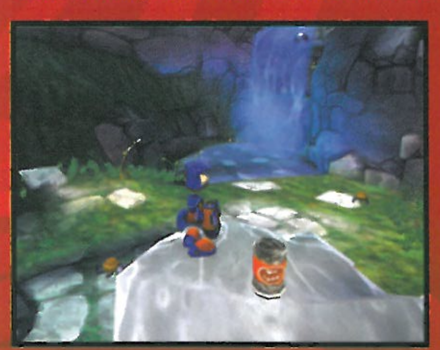
Pinceladas finales

Hasta aquí, las novedades de peso. Lo demás son pequeñas mejoras, sutilezas que tienen que ver con el apartado técnico. Los gráficos han experimentado una importante reforma con respecto a la segunda entrega. Todo resulta más detallado, más definido y se mueve mejor. Vamos, que a 1.280 x 960 de resolución y con 32 bits de color, *Rayman 3* parece un film del estudio de animación Pixar.

El control, tan importante en este tipo de juegos, es más que satisfactorio, ya tanto con teclado como con joystick. En ambos casos, Rayman responde de manera rápida, precisa y sin atascarse. El sistema de cámaras, en cambio, tiene ciertas lagunas. Abundan los ángulos muertos, y muchas de las perspectivas prefijadas dificultan la localización del enemigo. Por último, la IA de los enemigos no deja de sorprender por su alto grado de perfección. Entre otras cosas, los hoodlum (tus enemigos) son capaces de detectarte a varias millas de distancia, evitar con gran habilidad la mayoría de disparos e ir a buscar refuerzos cuando se vean en peligro.

Los únicos inconvenientes de peso de este juego tienen que ver con algunas de las convenciones habituales en los juegos multiplataforma. Lo de siempre, no es posible guardar la partida cuando te venga en gana, no hay opciones multijugador de ningún tipo y el escaso nivel de dificultad hará que lo completes en tres días de religiosa dedicación. Aun así, este juego hará las delicias de aquellos que desde 1999 esperaban nuevas señales de vida del orejudo más insólito y divertido de la jungla del PC.


Las fases de bonificación tienen una estética inspirada en los locos años 70.


El disfraz de cohete de choque sirve para activar palancas elevadas.


Globox es el compañero inseparable de Rayman. Te echará una mano.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** GSC Game World • **EDITOR:** CDV • **PRECIO:** 47,95 €

1492. **Colón y sus huevos** se lanzan a descubrir la India por otro lado y **acaban masacrando a unos plumíferos con patas** que resultan ser hombres, al fin y al cabo. **Ingleses y gabachos hacen lo propio** pero un poco más al norte. Qué bonita es la historia...

AMERICAN CONQUEST

Por O. García



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 1 GHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 7 — Internet: 7

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

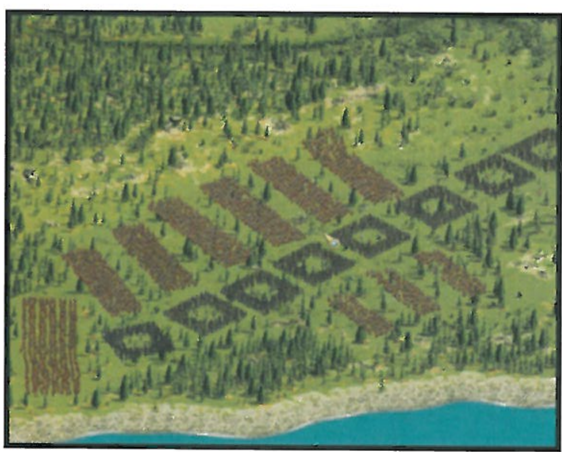
American Conquest cumplirá para aquellos que disfruten con las matanzas al por mayor. Unos gráficos excelentes, una interfaz precisa y una gestión simplificada para dedicarse a guerrear sin cuartel ni complejos. Pero si buscas estrategia más allá del estrés, será mejor que mires hacia otro lado.

6,5

La historia de Cristóbal Colón y su descubrimiento es fácilmente equiparable a la de Einstein y su participación en el desarrollo de la bomba de hidrógeno. "Si hubiera sabido que mis descubrimientos irían en esta dirección...". Claaaro, hombre.

Pero si algo no oculta *American Conquest* es este pedazo de historia sangrante. Y no sólo porque las introducciones de cada misión estén perfectamente documentadas y narren sin tapujos los desmanes de Colón, Pizarro y compañía, sino porque gran parte del juego no es más que eso: una indiscriminada masacre que se aplica no sólo a los nativos, sino a todo bicho de dos o cuatro patas.

En los tres siglos de historia que abarca el juego (desde el descubrimiento de América en 1492 hasta la Guerra de Independencia americana de 1776), las



Por si alguien dudaba de que cupiesen tantas unidades en pantalla...

batallas masivas se suceden a ritmo desproporcionado. La máxima urgencia consiste en tener todos los recursos atados y bien atados para que la máquina de guerra no deje de producir soldaditos. De este modo, el título acaba cayendo en el gran mal de los ETR que conjugan combates y gestión: no suele ganar el mejor comandante en el campo de batalla, sino el que


Aprovechar la orografía del terreno vuelve a ser un elemento clave.


Una expedición española a punto de hacer trizas todo lo que encuentre.

La inclusión del mapa estratégico es una de las mejoras sustanciales del juego

sea capaz de mantener una estructura que produzca unidades como churros.

Mi primo bebe vodka

American Conquest es más bien una variación de la serie *Cossacks* adaptada al continente americano, con algunas novedades significativas pero que apenas aportan un poco de chicha. Lo primero que salta a la vista es el tamaño de las unidades y edificios, mayores que en su primo ruso. De hecho, este aspecto, aunque añade más vistosidad a un juego que ya destaca por su atractivo gráfico, no deja de ser un engorro a la hora de conducir grandes batallas, ya que tu radio de control se ve limitado.

Este inconveniente se puede solucionar fácilmente con una mayor resolución de pantalla (el juego admite hasta 1.280 x 1.024) o bien decantándose por el mapa estratégico. Precisamente, esta adición es una de las mejoras sustanciales que aporta este *Cossacks Go To America*, ya que permite abarcar una gran área de juego y dar órdenes a tus unidades con la misma facilidad de siempre. Claro que, entonces, tus unidades se han convertido en simples puntitos de colores y únicamente son discernibles a primera vista los edificios. Aun así, sigue siendo la mejor opción para desenvolverse sobre el terreno de juego y asegurarse de que todos tus flancos están cubiertos.

Otra novedad es que puedes apostar varias unidades en el interior de un edificio para que abran fuego de forma automática, independientemente de si son campesinos, alabarderos o fusileros. Lo cierto es que esta opción aporta un aire a lo Fort Apache, viendo tu fortaleza asaltada por hordas de salvajes mientras desde las aspilleras los rifles no cesan de escupir fuego. Pero no es menos cierto que, con ello, los asaltos a las poblaciones enemigas se convierten en verdaderas carnicerías y se hace imprescindible avanzar con cientos de unidades para tener unas mínimas garantías de conquista.


Las batallas navales pueden llegar a ser tan desiguales como las terrestres.

Calla y pelea

También las novedades en el apartado de gestión van en la línea de dar más facilidades al jugador. Mientras que en *Cossacks* era indispensable mantenerse atento a la administración de tu ciudad para que la producción no decayera, ahora se han incorporado tantos automatismos que es posible mantener una economía de guerra floreciente y librar una prolongada batalla al mismo tiempo.

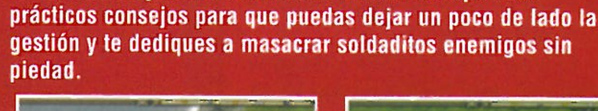
Si quieres, puedes hacer que los edificios de creación de unidades produzcan hombrecitos hasta el infinito, con lo que es posible tener un flujo incesante de tropas. Además, los recursos nunca escasean. No sólo dispones de todo lo que quieres, sino que, además, no por muchos árboles que tales te quedarás sin bosque ni por mucho oro que extraigas agotarás una mina. La única restricción es el límite de tropas que se te impone en cada escenario.

Por desgracia, todo este esfuerzo en centrarse en la pura batalla acaba teniendo un resultado dudoso. En demasiadas ocasiones, jugar con o contra los indígenas acaba derivando en una desesperante guerra de desgaste, donde la única táctica posible consiste en aguantar la avalancha y avanzar paso a paso (si juegas contra) o


Las luchas entre indígenas y colonizadores europeos son una constante.


El mapa estratégico permite gestionar tus tropas con una mayor eficacia.

bien asegurarse de que la avalancha no decaiga (si juegas con). En cambio, los conflictos entre las potencias occidentales del siglo XVIII (Francia, Inglaterra o los rebeldes americanos), acaban siendo una lucha de iguales sin que apenas existan unidades diferenciadas. Una pena que un bonito traje se quede simplemente en eso, un bonito traje.



TU FÁBRICA DE SOLDADOS

Aunque *American Conquest* es un juego orientado claramente hacia las batallas puras y duras, incluye un elemento de microgestión que no se puede obviar. Más que nada, porque a menudo el éxito de una misión dependerá de que dispongas de un surtido inagotable de carne de cañón. He aquí unos prácticos consejos para que puedas dejar un poco de lado la gestión y te dediques a masacrar soldaditos enemigos sin piedad.



PIEDRA ANGULAR

El fuerte, tu edificio más importante, debería estar en un punto estratégico desde el que puedas defender el resto de construcciones. Si está muy alejado de las granjas, las minas o el almacén, necesitarás siempre un destacamento de soldados que los protejan, con lo que te debilitarás. No te obceques buscando el lugar idóneo. Como los campesinos no necesitan ir hasta el fuerte para proveerte de recursos, es casi más importante construir el fuerte deprisa que hacerlo en el sitio justo.



CRÍA Y ALIMENTA

En cuanto tengas el fuerte, afánate en construir rápidamente un molino y una vivienda, seguido de un almacén, cerca de un área boscosa. Pon enseguida la vivienda a producir campesinos sin parar (Ctrl + clic izquierdo) y marca su punto de reunión en los campos sembrados, ya que al principio la comida es el recurso más importante. Más adelante, crea otro molino y un par de viviendas adicionales, que deberán servirte para garantizar un flujo incesante de alimentos y futuros soldados.



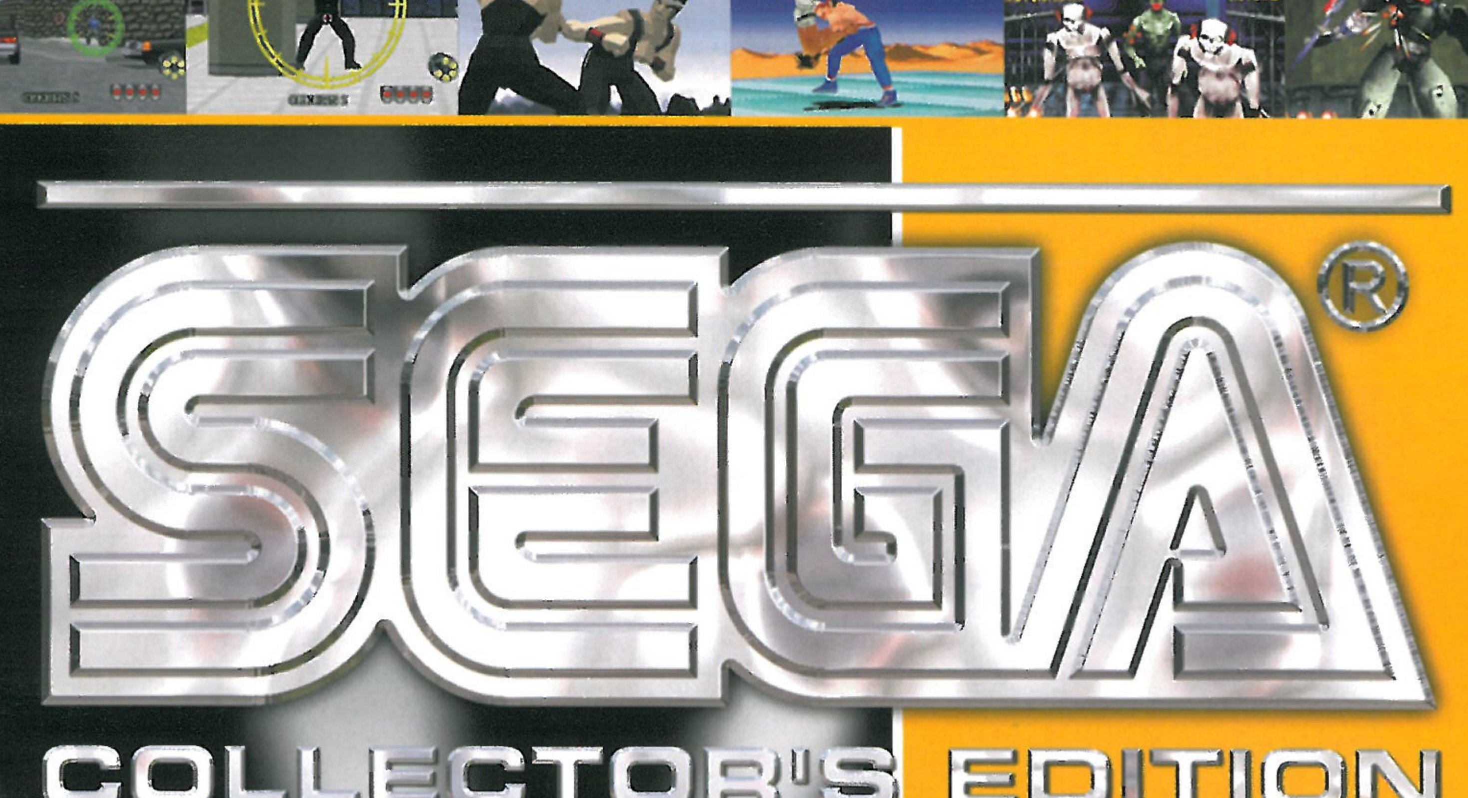
AGUANTA, QUE VIENEN

Tanto si juegas contra el ordenador como si lo haces contra personas, lo más probable es que en los compases iniciales de la partida intenten sorprenderte con un pequeño destacamento de tropas. Recuerda que los campesinos situados en el fortín pueden disparar tranquilamente a gran distancia, con lo cual causarán un gran número de bajas a cualquiera que se acerque. Más adelante, ya podrás irlos sustituyendo por soldados que sean más efectivos, pero de momento te sirven y te bastan.



MINERÍA INTENSIVA

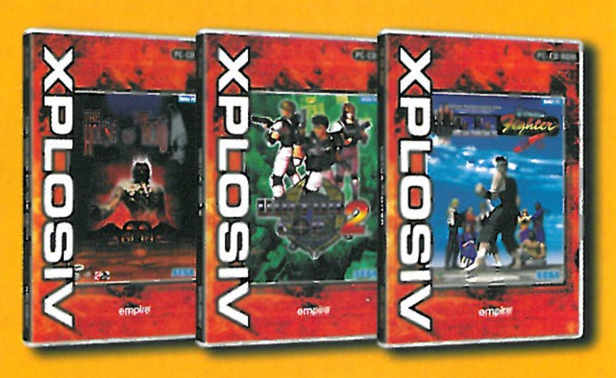
Ten bien presente que, en fases avanzadas, las minas productoras de recursos cobran más importancia. El oro es siempre indispensable, así que asegúrate el control de al menos una mina. Otro recurso valioso es el carbón, ya que la mayoría de tiradores consumen esta materia al disparar. Dicho de otro modo: si no tienes carbón, de poco te servirán tus rifleros. Recursos como la piedra pierden valor con el paso del tiempo, pero su uso es vital al principio para construir edificios.





14,95 €
IVA INCLUIDO

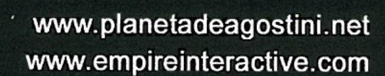
LO MEJOR DE SEGA



THE HOUSE OF THE DEAD
VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER











GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Blue Tongue Software • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,95 €







JURASSIC PARK

Operation Genesis

Por S. Sánchez



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Dudábamos de si era una buena idea incorporar elementos de acción en un juego de gestión, pero es la variedad lo que salva a *Jurassic Park: Operation Genesis*. Por separado, sus modos de juego son poco satisfactorios, pero juntos llegan a un cierto nivel. Destaca la pulcra recreación de los dinosaurios.

6,5

Tal vez **pronto podremos subirnos a** lomos de **un... ¿brontosaurio?** Ya sabes, **la realidad supera a la ficción**, así que tal vez pasado mañana **paseemos entre dinosaurios** bajo estrictas medidas de seguridad. Mientras, **puedes dedicarte a soñar despierto** con *Operation Genesis*.

En cuanto llevas un rato con *Operation Genesis*, te das cuenta que no estás ante un juego de PC, sino ante dos. Y no sólo por la variedad de modos, sino sobre todo porque combina bestias jurásicas de un realismo casi cinematográfico con una interfaz de pobre y esquemática apariencia. Pero bueno, el que esto escribe es un decidido partidario de la jugabilidad por encima de la estética, así que aceptaremos que dinosaurios e interfaz se den de patadas para centrarnos en lo que de verdad importa: el cruce entre acción y gestión que ofrece el juego.

Una vez superado el tutorial, puedes optar entre embarcarte en el proyecto "Genesis" o dedicar algo de tiempo a las misiones sueltas. La primera opción es la médula del juego. Se trata de crear un parque jurásico de la nada. Para ello, debes elegir las características básicas de la isla en la que vas a ubicarlo. Ello generará un entorno aleatorio. Puedes crear tantos como quieras antes de empezar a jugar en el que más te guste. Como no existen distintos niveles de dificultad, de la configuración de tu isla depende si convertir tu parque en una instalación de cinco estrellas es una tarea sencilla o infernal.

Tú decides

Como mánager del parque, debes conseguir especies de dinosaurios que valga la pena exhibir, atraer visitantes y ofrecerles servicios. Parece complejo, pero acaba siendo cuestión de tiempo y paciencia. Tienes a tu disposición un equipo de científicos a los

que podrás encargar que investiguen tecnologías concretas, desde vacunas para los dinosaurios hasta refugios seguros para los visitantes.

La piedra angular es el equipo (o equipos) de paleontólogos, que se encargan de buscar fósiles y recoger de ellos muestras de ADN de dinosaurio. En ocasiones, hasta encuentran algún metal precioso que supone ingresos adicionales para tu parque.

Existen nueve emplazamientos de los que extraer fósiles. Cada uno es rico en un tipo determinado de especies, aunque es bastante aleatorio lo que tus paleontólogos acabarán encontrando en ellos. Hay fósiles de distinta calidad, siempre en función de si proporcionan más o menos ADN. Cuando reconstruyes el 50 por ciento de la cadena genética de una especie, ésta ya se puede incorporar al parque, aunque no vivirá tanto como una que tengas el cien por cien. Como alternativa, siempre se puede recurrir al mercado de fósiles, en los que normalmente se ofrecen restos de dinosaurios que coinciden con el emplazamiento en el que se está buscando. Sale caro, pero es una gran opción si quieres tener mucha variedad de especies.

Debes conseguir especies de dinosaurios que valga la pena exhibir, atraer visitantes y ofrecerles servicios

El criadero de dinosaurios está preparado para que de él salgan tanto especies carnívoras como herbívoras. De ti depende si los mezclas o no en las jaulas, aunque no te lo recomendamos. Luego se colocan unos cuantos puestos de observación y ya sólo queda contratar al equipo de seguridad y limpieza.

Todo resulta bien sencillo y lógico. Y algo repetitivo, ya que, en cuanto haces un par de parques, te das cuenta de que el procedimiento para lograr el éxito es siempre el mismo y la variedad depende sólo de la forma en que dispones los dinosaurios y sus jaulas. El problema económico dura bien poco: en cuanto tu parque sea decente, podrás subir cuanto quieras el precio de las entradas sin que eso apenas afecte al número de visitas.

Diversión segura

Los rangers se encargan de velar por la seguridad de tu parque. Disponen de un helicóptero con el que pueden vacunar a los dinosaurios, eliminarlos si es preciso o rescatar visitantes en apuros. Puedes ordenar que ellos se encarguen de estas tareas o asumir tú mismo el control. También podrás pilotar el jeep que incorpora la atracción del safari, una de las que tarde o temprano deberás crear. En el modo Operation Genesis, resulta mucho más práctico ordenar que los rangers hagan el trabajo y centrarte en la gestión del parque, aunque en momentos puntuales puede resultar una distracción.

Donde sí cobra un especial protagonismo la posibilidad de pilotar vehículos es en las misiones individuales. En ellas, tienes que acabar con dinosaurios fuera de control o llevarlos a sus jaulas, rescatar a personas, hacer fotos por encargo... Apenas llegan a la decena y no son difíciles de completar, pero tienes que jugarlas si quieres desbloquear el misterioso modo Emplazamiento B.

Este modo no es más que una isla en la que puedes colocar tantos dinosaurios como quieras. La única limitación es que deben proceder de alguno de los cinco emplazamientos que elijas. Resulta cuando menos curioso ver cómo se comportan los dinosaurios cuando conviven en su hábitat natural, los que actúan en grupo, los que cazan en solitario y los distintos niveles de agresividad de cada especie. Aunque, claro, la curiosidad tiene un límite.





Los yacimientos tienen una cantidad limitada de fósiles.

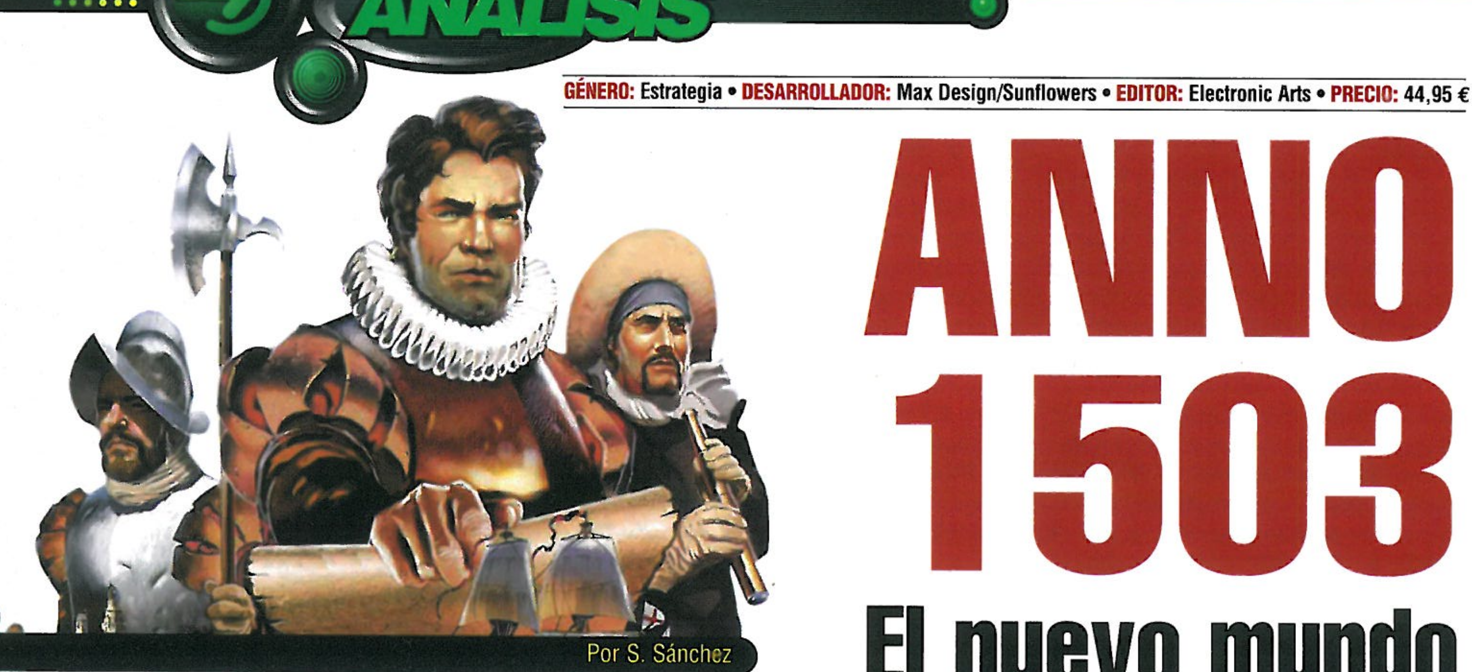


En ocasiones será necesario proteger las especies herbívoras.



Serás capaz de cobrar a los visitantes hasta por ir al servicio.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Max Design/Sunflowers • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 44,95 €



ANNO 1503
El nuevo mundo

Hace cuatro años, un juego titulado *Anno 1602* tomó por asalto el viejo continente y consiguió un éxito considerable. Sunflowers decidió centrarse en una versión del juego para el mercado americano y dejó el peso de la secuela en manos de un estudio externo que por fin la tiene lista.

Cuatro años es mucho tiempo. Los desarrolladores de *Anno 1503* los han dedicado a coger el juego original y someterlo a un proceso de lavado, centrifugado y rediseño en profundidad. Es decir, nuevo motor gráfico, nuevo sistema de combate... Novedades de importancia, sí. Pero no tantas como sería de esperar tras un parto tan largo y accidentado. El motor gráfico es mejor, qué duda cabe, se ha ganado en detalle en la representación de personajes y edificios y el aspecto y la física del agua son muy convincentes. Aun así, no es que el resultado sea para tirar cohetes: han pasado cuatro años, y *Anno 1602* tenía gráficos muy similares a los de *Caesar III* o *Industry Giant*, así que lo raro sería que no hubiesen sido capaces de mejorarlos sustancialmente. Además, que en todo este tiempo apenas hayan introducido mejoras en la interfaz (que ha quedado anclada en el pasado) es del todo incomprensible.

Como antes

Dejémoslo en que *Anno 1503* es un juego al viejo estilo. No le pidamos gráficos de nueva generación ni derroches de creatividad técnica. El caso es que se trata de un título de gestión que nos lleva a la época en que los exploradores europeos empezaron a recorrer Asia y América. No le faltan detalles, pero tampoco esperes una fiel reconstrucción histórica. De entrada, no encontrarás representaciones de países concretos, sino más bien una serie de civilizaciones más o menos cohesionadas: europeos, indios nativos americanos, esquimales o aztecas, por poner unos ejemplos.

Además, al menos hasta que se edite la anunciada expansión, sólo podrás jugar en el




Tu explorador podrá realizar pequeñas transacciones comerciales.



Crear nuevas colonias es esencial para seguir creciendo.



Si pretendes acercarte a una base pirata, hazlo con la bandera blanca izada.



Debes construir el almacén inicial cerca de montañas con minerales.

papel de colonizador europeo. Eso sí, dispones de varios modos de juego, empezando por misiones individuales con objetivos concretos y siguiendo por la campaña. De momento, no es posible acceder al modo multijugador, aunque Electronic Arts nos ha asegurado que los desarrolladores están trabajando en un parche que lo habilite.

En casi todas las misiones individuales partes casi de cero. Sólo dispones de un navío cargado con los recursos básicos para sentar los cimientos de tu ciudad y un explorador. Los escenarios los forman una amalgama de islas de distintos tamaños. Pronto descubrirás la importancia de explorar en profundidad la isla en que decidas instalarte. A simple vista, una isla puede tener el clima adecuado y hasta montañas ricas en mineral, pero tú explórala, no sea que, lejos del lugar en que has desembarcado, encuentres a otra civilización dispuesta a aplastarte antes de que te consolides.

En general, debes conseguir que tu civilización crezca deprisa y cuanto sea posible sin vaciar del todo tus arcas. Además, tienes que arreglártelas para que tu población prospere tecnológicamente. No es sencillo: dominar *Anno 1503* (o, al menos, impedir que sea el juego el que te domine a ti) exige una fuerte inversión de tiempo, ya que cuesta lo suyo entender la relación entre las infraestructuras que pueden construirse y los bienes que produce cada una de ellas.

Debes conseguir que tu civilización crezca deprisa y lo más posible sin vaciar del todo tus arcas

Los primeros pasos en el juego son terriblemente duros y repetitivos. Para colmo, no se puede acelerar el tiempo de partida, aunque puede resultar entretenido calcular con precisión de cirujano la elección de los edificios que hay que construir para mantener equilibrada tu balanza de gastos e ingresos. Este equilibrio resulta imposible si optas por la autarquía, dados los elevados costes de producción y mantenimiento.

A hacer amigos

Cualquier posibilidad de éxito pasa por el comercio, pero en este apartado dependes en gran medida de la inteligencia artificial que controla el resto de civilizaciones. Cuando tu explorador descubra una nueva civilización en alguna de las islas vecinas, tendrás que ver cuál es su actitud respecto a ti y ver si es posible establecer una ruta comercial, aunque ello signifique estar constantemente revisando cuál es la demanda de tus nuevos clientes, ver si la puedes satisfacer y rezar para que sus preferencias no cambien en lo que tarda el barco en ir de un puerto a otro.

Y eso no es todo, porque tú comercias, pero no faltan piratas y demás escoria que se dedican a ponerte palos a tus ruedas. Hacen acto de presencia en la mayoría de misiones. Y una de dos, o les plantas cara o los sobornas. La segunda opción no está mal, porque si pagas lo suficiente puedes incluso conseguir que ataquen por sistema a tu rival.

Si optas por lanzarte a los combates, que sepas que esta opción está desarrollada de manera más bien pobre. Al menos, dispones de una gran variedad de unidades, y el proceso de construcción de éstas tal vez resulte una de las partes más divertidas del juego. Pero una vez se sumen en el fragor de la batalla, olvídate de tácticas y hasta de formaciones (alguna hay, aunque pocas útiles), porque aquello será el caos y ni siquiera entenderás muy bien lo que pasa.



Más que batallas, parecen un partido de rugby.



Un bloqueo marítimo en toda regla tendrá graves consecuencias.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Algunos hombres sanos

Sí, los usuarios de videojuegos tenemos un punto de maldad. Y no estoy hablando de piratería, sino de nuestra tendencia natural a quejarnos siempre, absolutamente siempre. Y de todo. Cuando una compañía anuncia el retraso de un juego, toca tormenta, relámpagos y mensajes en los foros. "Qué se han creído", "les pasará como a aquéllos", "ya lo sabía". Sí, el "ya lo sabía" es la frase comodín de muchos jugadores, omniscientes ellos. Pero no sólo con los retrasos. Si el juego llega pronto y lleno de gusanos, volvemos a estar en las mismas, "por qué no esperaron a tenerlo acabado", "que se lo compren ellos". Y claro, que no falte un "ya lo sabía". Ya puestos, podríamos seguir con los juegos que no tienen multijugador, con los que sólo tienen multijugador, con los que nunca llegan a salir y con los que lo hacen en inglés.

Toca aplaudir, alegrarse, ser un poco menos escépticos y menos malos

Conste en acta que esto no pretende ser una columna reivindicativa ni un intento de restaurar la cordura perdida. Si acaso, un lamento personal con final feliz. Después de tener bien lleno el álbum de juegos pasados de helio, uno también se abandona a la desconfianza y empieza a seguir la actualidad con incurable escepticismo. Menos mal que de vez en cuando suceden cosas como lo que ha pasado con *Enemy Territory*, que ojalá fuesen norma, no excepción. Quiso ser y acabó siendo una expansión ejemplar. A su historia para un jugador le perdió su ambición, por lo que ha sido cancelada. Pero en pocos meses tendremos de forma gratuita los mapas multijugador. Gracias a id y a Activision. Han perdido dinero, pero a cambio han parcheado unas cuantas confianzas. Toca aplaudir, alegrarse, ser un poco menos escépticos y menos malos. Porque esta vez no hay motivos para la queja. ■

■ jripoll@ixo.es

ESTRATEGIA



Por J. Font

Apuesta sobre seguro

Los estrategas siempre hemos tenido claro que el PC es nuestra casa. La profundidad estratégica y la riqueza de opciones encuentran en los compatibles su escenario natural y rara vez se adaptan bien a otras plataformas. Eso lo saben los jugadores y lo saben también las compañías de desarrollo, así que no tiene nada de extraño que Ignacio Pérez, director de Pyro Studios y jefe de proyecto de *Commandos 3*, haya confirmado que el juego será una exclusiva PC. La saga se renovará con un juego que promete ser más dinámico e inmersivo que sus predecesores.

Este compromiso con los jugadores de PC ha sido una constante en la trayectoria de Pyro. Hasta ahora, la más internacional de las compañías españolas siempre ha apostado por la estrategia y por los compatibles. Empezó su andadura con *Commandos*. Al poco le siguió una expansión, *Commandos: Más allá del deber*, que no requería el original para ser jugado y que algunos vieron como casi una secuela. Su tercer proyecto fue *Commandos 2: Men of Courage*, la puesta al día de la saga española que mejor ha funcionado más allá de nuestras fronteras. Volvimos a ser afortunados, ya que se desarrolló pensando con el PC en mente y sólo después de terminado hubo conversión a consola. La última propuesta publicada por Pyro ha sido *Praetorians*, de nuevo un juego de estrategia, aunque en este caso ambientado en el Imperio Romano.

Pyro, la más internacional de las compañías españolas, siempre ha apostado por la estrategia y por el PC

Aunque la compañía española tiene previsto tantear otros géneros en el futuro, Pyro casi se ha convertido en sinónimo de estrategia. Cuando muchas compañías buscan el éxito fácil en juegos sencillos y con vocación multiplataformas, Pyro sigue apostando por este género y el PC. Está claro que si lo hacen es porque les resulta rentable, pero de ello salimos beneficiados nosotros. Ojalá nuestro país hubiera aportado tanto a otros géneros como a éste. ■



■ j.font@ixo.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

Maldita moda

A los videojuegos les sucede lo mismo que a la alta costura: se mueven al son de las directrices y tendencias marcadas por una industria preocupada por ganar dinero de la manera más fácil y cómoda. Lo de arrimarse a la sombra que más cobija se ha convertido en todo un arte del que ni siquiera los juegos de aventuras se libran. Aunque no siempre ha sido así. Varios lustros atrás, el nuestro fue un género que no dejó de evolucionar y redescubrirse. De las aventuras de texto a los gráficos en 2D, pasando por la interfaz de apuntar y hacer clic, escenas de vídeo en tiempo real (FMV) o gráficos con estilo de dibujos animados. Todo ello, consecuencia de la lógica evolutiva del género.

Parece que las revoluciones técnicas y las ideas cargadas de riesgo han pasado a mejor vida

A día de hoy, la evolución pasa más bien por la voluntad de adaptarse a modas pasajeras. Sirvan de ejemplo las futuras entregas de dos gigantes como Lucas Arts y Revolution Software, todas en la línea de lo que se lleva ahora: sigilo y gráficos en 3D (*Broken Sword 3*), algo de acción pura (*Full Throttle 2*) y una interfaz más digna de una consola que de un PC (*Sam & Max 2*).

Parece que las revoluciones técnicas y las ideas cargadas de riesgo han pasado a mejor vida. Además, ¿qué sentido tiene apostar por ideas innovadoras si lo más probable es que estos juegos se vendan estupendamente? Eso sí, tarde o temprano se producirá la lógica saturación y la industria deberá renunciar a los caminos trillados y buscar nuevas propuestas. Tal vez entonces llegue el turno de las pequeñas compañías, las que se mueven en el margen, donde el cálculo no aplasta del todo a la creatividad. A ellas deberemos agradecer el salto cualitativo que tal vez ya está empezando a gestarse. ■

gmasnou@ixo.es



CARRERAS

Por A. Guerra



Las reglas del juego

Hay un tema que preocupa últimamente a los que escribimos estas columnas, y es si debiésemos exigir más a los videojuegos, reivindicar para ellos, como forma de arte, su papel en el orden social. Más allá de los gráficos y la diversión, hay ideas que transmiten mensajes. Intencionados o no, subversivos o inocentes.

¿Debemos resignarnos a que es más atractivo saltarse las reglas que atenerse a ellas?

Las carreras de coches parecen un juego de niños, pero hay excepciones. Nadie duda del carácter polémico de *Grand Theft Auto* y *Carmageddon*. Hurtos, violencia, asesinatos... Y todo en un contexto en que se apuesta por grandes dosis de conducción temeraria. Soy el primer defensor de la libertad del programador a la hora de crear pero, ¿cuánto tardará la Dirección General de Tráfico en relacionar, directa o indirectamente, los juegos con los accidentes del fin de semana?

Y si vamos al quid de la cuestión, ¿es más atractivo saltarse las reglas que atenerse a ellas? En los videojuegos, parece que sí, porque refuerzan actitudes más que discutibles, como los excesos de velocidad (*Test Drive*), imprudencias al volante (*Need for Speed: Hot Pursuit 2*) y pasotismo ante semáforos, pasos de cebra y stops (*GTA III* y los próximos *Vice City* o *Driver 3*).

Sólo las simulaciones de campeonatos oficiales, caso de la Fórmula 1, el circuito NASCAR o las pruebas en que se basan los nuevos juegos de Codemasters (*Indycar Series, Pro Race Driver* y *Colin McRae Rally 3*), presentan un universo reglamentado donde las faltas se pagan con graves penalizaciones.

Por suerte, el género de las carreras no ha sufrido tanto como el de la acción las críticas demagógicas de los que quieren ver influencias casi satánicas en los videojuegos. Pero no estaría de más que los propios jugadores reflexionáramos sobre algunos de sus contenidos y sobre nuestra educación vial. ■

aguerra@ixo.es



DEPORTES

Por A. Jiménez

¿Un nuevo PC Fútbol?

TAOSpain Interactive es una empresa española fundada en Jaén en 1999. Casi seguro que ni te suena, ya que hasta ahora permanecía centrada en la simulación y el ocio tecnológico con aplicaciones para distintos clientes. Pese a haber realizado un juego deportivo (*Jai Alai*, de pelota vasca), será su nuevo proyecto el que le pueda situar en primera línea de la actualidad informativa en los próximos meses.

Han transcurrido más de dos años desde la desaparición de *PC Fútbol* sin que ninguna empresa haya retomado la franquicia oficial. Comercialmente hablando, parece aberrante, pero empezamos a perder la esperanza. Así que, ni cortos ni perezosos, los chicos de TAO se han propuesto ocupar el hueco dejado por el juego de Dinamic Multimedia con otro manager. Uno distinto, que acoja en su seno a los cientos de miles de usuarios que al llegar la Navidad se preguntan dónde está su manager de fútbol, el que tanto echan de menos.

La compañía TAO se ha propuesto ocupar el hueco dejado por PC Fútbol con otro manager

Para ello, han realizado un estudio de mercado con el que pretenden asegurarse de la viabilidad de su proyecto. Pretenden hacer un manager nuevo, pero claramente inspirado en las mejores virtudes de *PC Fútbol*, las que dieron a la serie una década de vida. También están previstas opciones arcade y on line para partidos multijugador en tiempo real, auténticos premios y detalles innovadores en el género (que aún no están dispuestos a desvelar). Cuenta con financiación propia y tienen prevista su distribución a nivel internacional.



Por el momento, esta compañía hace uso de la web de pcfutbolsite.com para darse a conocer y como punto de encuentro con los aficionados (más de 16.000 usuarios registrados). En ella, encontrarás más datos, un foro de opinión y la nueva *eXtensión 2.0* no oficial para *PCFútbol 2001* (totalmente gratuita). Veremos qué da de sí este proyecto español. ■

■ ajimenez@ixo.es



ROL

Por J.J. Cid

Especies en peligro

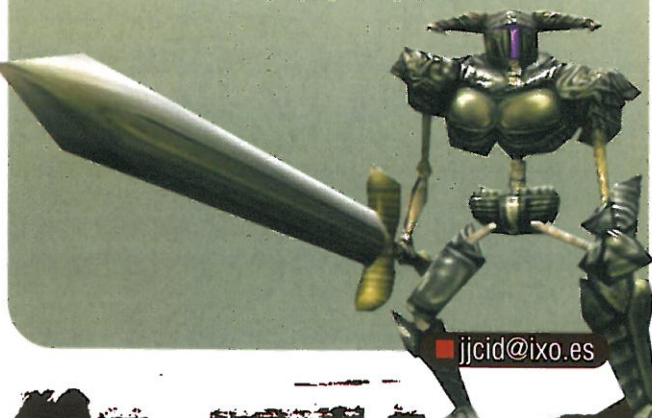
Durante unos meses, nos hemos creído importantes. Los juegos de rol ocupan puestos de privilegio en las listas de ventas, las distribuidoras no tienen reparo a la hora de incluirlos en sus listas de lanzamientos y la crítica se deshace en halagos cuando aparece un juego de rol de calidad reseñable. Pero la sensación de que el nuestro es un género marginal no desaparece. La popularidad y aceptación de estos juegos no es incondicional, y aquellos productos arraigados a conceptos pasados carecen de garantías que aseguren su rentabilidad, al menos en España.

Wizardry 8 se perfila como único en su especie, una especie en peligro de extinción

Salvo sorpresa inesperada, el último juego de la saga *Wizardry* no será distribuido en España. Estudios de rentabilidad y cuotas de mercado nos dejan sin poder disfrutar de uno de los mejores juegos de rol creados en los últimos años. Visionarios tecnológicos que rechazan videojuegos que no alardean de millones de polígonos y efectos fastuosos han sentenciado que *Wizardry 8* no sería rentable en nuestro país. Se equivocan. Y se equivocan de género.

Wizardry 8 no entra por los ojos. El encanto de este juego no reside en su presentación visual. El concepto no es ése. El último capítulo de esta añeja saga rescata el rol más arcaico, menos directo y más pesado. *Wizardry 8* se perfila como único en su especie, una especie en peligro de extinción, el canto de cisne de una manera de entender el género que encandila sin necesidad de fuegos artificiales ni licencias de renombre.

Aprovecho para recomendar efusivamente su importación. Un consejo arriesgado de un jugador de rol lleno de recuerdos de partidas eternas, hastiado de que las leyes de mercado le digan a qué juego puede jugar. ■



■ jjcid@ixo.es

SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



El relevo de la vieja guardia

Hoy por hoy, la oferta de simuladores de combate on line masivos se limita a cuatro opciones serias: *Aces High*, *WarBirds*, *World War II Online* y *WarBirds Free Host*. Los tres primeros exigen el pago de una cuota mensual, mientras que *WarBirds FH* lo gestiona un grupo de aficionados rusos y es gratuito. Son cuatro productos de cierto nivel, pero ya un tanto obsoletos.

Deambular sin rumbo por un mundo virtual en forma de pizza junto a otros 500 usuarios y sin posibilidades reales de acción organizada ha terminado por cansar a los pilotos. La nueva generación de simuladores on line estará dotada de algún tipo de guión que dé un sentido a las misiones y una ambientación dotada de mayor realismo, similar al estilo del actual *Virtual Eastern Front* de *iL-2*. Eso es lo que van a ofrecer *Aces High II*, *Warbirds: Pacific Theater of Operations* y *Target Rabaul*.

Además, gracias a la mayor capacidad de los actuales procesadores, los modelos de vuelo y daños, la gestión de los motores y el comportamiento de las armas se aproximarán más que nunca a la realidad. Y disfrutaremos de mejores gráficos y sonido y mapas basados en datos de satélite y aviones ultradetallados en 3D.

La nueva generación de simuladores on line estará dotada de algún tipo de guión y una ambientación más realista

También podemos contar con tarifas más baratas, del orden de 10 €, un mayor rigor histórico y una arquitectura abierta que permitirá añadir objetos 3D, skins, sonidos, modelos físicos, terrenos y misiones. Las profundas diferencias que hasta ahora separaban a los simuladores para un solo jugador de los multijugador masivos se van reduciendo.

Con *Aces High II* tomando forma, *Target Rabaul* entrando en fase de beta abierta y la previsión de que *Warbirds: Pacific Theater of Operations* esté terminado cuando leas esta columna, los pilotos virtuales on line están de enhorabuena. ■

magonzalez@ixo.es

ON LINE



Por S. Sánchez



Francia en la Red

Este mes, ha caído en mis manos un mod titulado *Desert Combat*. En él, se enfrentan Estados Unidos e Irak, pero no sé si es del todo justo calificar a sus creadores de oportunistas, ya que llevaban varios meses trabajando en la modificación y pretendían ambientarlo en la *otra* guerra del Golfo, la del 91. Lo que motivó mi indignación no fue el mod en sí, sino un mensaje que encontré en su foro y que se titulaba "No más franceses en los videojuegos".

El autor se permitía el lujo de criticar a los franceses (todos) por su "pacifismo hipócrita", por negarse a colaborar en la guerra "contra el terrorismo" tras años "vendiendo armas a Irak". "En fin, un exaltado", pensé. Pero TODAS las respuestas eran mensajes de apoyo y peticiones de boicot a los jugadores franceses en servidores on line. Los argumentos, tan pueriles como era de esperar: desde referencias a la Segunda Guerra Mundial, cuando los esforzados americanos "salvaron el culo" a los cobardes franceses, a críticas a la actitud "elitista" de esos tipos que se permiten el lujo de hablar sólo su idioma.

Un jugador del mod Desert Combat pretendía que se hiciese boicot a los jugadores franceses

Sí, es la opinión de poco más de una decena de jóvenes norteamericanos al parecer bastante patrioteros y muy mal informados. Pero sorprende comprobar que nadie discrepaba, todos apoyaban sin fisuras la petición de boicot.

No sé, tal vez los equivocados seamos nosotros, los que no odiamos a los franceses e incluso llegamos a manifestarnos en contra de una guerra que sólo parece inevitable a los que quieren declararla. En cualquier caso, a mí no me han gustado las opiniones que he leído en el foro de *Desert Combat*, pero no he tenido problemas en jugar con ellos y ni se me ha ocurrido pedir que se les boicotease. ■

s.sanchez@ixo.es

Guerras galácticas, simuladores acuáticos, guerreros de leyenda, **civilizaciones sepultadas** bajo el peso de la historia. **Y todo muy barato, como las lociones crecepelos** que vendían los mercachifles de posguerra, **sólo que mucho mejor.**

COMMANDOS: EDICIÓN HISTÓRICA



Hazte a la idea de que se celebra un cumpleaños. El de la saga española de mayor éxito de la historia, toda una veterana en términos videojueguiles. Y el pastel es estupendo, porque incluye múltiples ingredientes, todos de gran calidad. Toma nota: el juego original (definido en su día como el puzzle interactivo más grande del mundo), su expansión oficial, su secuela (*Commandos 2*), la banda sonora original de esta última y nueve láminas que representan a cada uno de los integrantes del comando que manejas en el juego.





Sólo por los dos primeros juegos de la saga (los predecesores de ese *Commandos 3* todavía en desarrollo), la oferta ya sería digna de estudio. Pero es que además los extras la hacen casi irresistible, sobre todo para coleccionistas y para casi cualquiera que entienda que, en la historia del software español y de la estrategia virtual, *Commandos* marca un antes y un después.

C&C: RENEGADE + CLIVE BARKER'S UNDYING



Dos juegos por el precio de uno. Uno bastante reciente y otro un poco menos. Ambos de acción, pero uno con antecedentes en una célebre saga estratégica y otro situado en la vecindad del género de terror y aventura. *Command & Conquer: Renegade* es un afortunado intento de convertir en acción pura toda la densidad estratégica de la saga *Command & Conquer*. Tiene un extraordinario ritmo, una buena adaptación y unidades de lujo. En cuanto a *Undying*, decir que pocos juegos pueden presumir de un acabado técnico tan bueno y una ambientación y un argumento tan fascinantes. Además, la mansión de los Covenant es mucho más que un extraordinario entorno, ya que en ella encontrarás uno de los más pavorosos elencos de criaturas fantasmales que se han materializado en la pantalla de un PC en los últimos años. Vamos, que ni dudes que se trata de un menú completo con un par de platos ricos en sustancia.



BLACK & WHITE + CREATURE ISLAND



La ambiciosa superproducción de Peter Molyneux vuelve a asomarse a la línea económica, esta vez acompañada de la expansión que se editó meses después. Una buena oportunidad de disfrutar a precio razonable del juego de estrategia moral en el que educas a una criatura virtual al tiempo que construyes un mundo de fantasía a tu imagen y semejanza, como sólo los dioses pueden hacer.



SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX



Un buen juego de acción descarnada con apuntes "narrativos", es decir, una historia decente que justifica (o al menos explica) tanta matanza. Su mejor baza, sin embargo, es la física de los proyectiles y ese generador de misiones aleatorias que permite disfrutar de la acción pura sin grandes complicaciones. Cuenta con el asesoramiento de veteranos de las fuerzas armadas de Estados Unidos.



EMPIRE EARTH + THE ART OF CONQUEST



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Stainless Steel Studios
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 59,99 €

Bueno, este lote no es precisamente económico. Pero antes de que lo descartes, déjanos decirte que por los casi 60 € que se te piden (sí, una cantidad que duele) te llevarías a casa uno de los mejores juegos de estrategia editados en los últimos años, su flamante expansión y hasta una guía oficial muy detallada. Con todo ese arsenal estratégico entre manos, por fin vas a poder repasarte de cabo a rabo la historia de la evolución (¿o involución?) humana desde la muy olvidada prehistoria hasta uno de los probables futuros. Es decir, que puedes repetir uno tras otro los errores de nuestros antepasados y darte un atracón gestor y de estrategia bélica de lo más completo, espectacular y dinámico.

Un gran juego, sobre todo si estás harto de diplomacia y comercio y quieres dedicarte a lo que consideras esencial: construir un inmenso ejército tras recolectar los recursos necesarios y lanzarlo lo antes posible a la conquista de los cinco continentes.





GHOST RECON GOLD EDITION



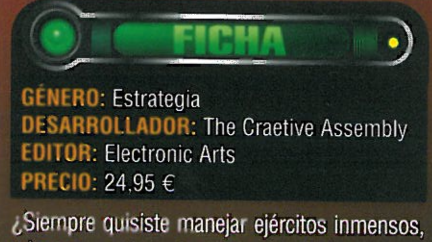
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Storm
EDITOR: Ubi Soft
PRECIO: 49,95 €

El juego que demostró que la acción táctica no había dicho la última palabra con los *Rainbow Six* y *SWAT* de turno vuelve a editarse junto a su expansión *Desert Siege*. En este revolucionario juego, no diriges una unidad policial, sino un escuadrón militar de élite especializado en infiltrarse tras las líneas enemigas, por lo que los escenarios suelen ser exteriores. Eso marca una diferencia sustancial, ya que cambian los objetivos que debes asumir y la forma de cumplirlos, que puede ser mucho más expeditiva.

Lo mejor de *Ghost Recon* es que su apuesta por el realismo estricto no le resta ni un ápice de jugabilidad, al contrario, garantiza un grado de inmersión plena que convierte el juego en una experiencia de las que no se olvidan. Y lo mismo puede decirse de la expansión *Desert Siege*, que destaca por sus misiones multijugador y porque incorpora sonido cinematográfico.



SHOGUN: TOTAL WAR + THE MONGOL INVASION



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Craetive Assembly
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 24,95 €

¿Siempre quisiste manejar ejércitos inmensos, adoptar creativas formaciones de combate y explorar el lado más cerebral de la estrategia? Pues este lote, que incluye *Shogun* y su correspondiente expansión, te permite hacerlo. Y en entornos tan exóticos como el Japón feudal o las praderas coreanas, en la época en que guerreros al galope hacían retumbar el suelo de Asia.



NASCAR RACING 2002 SEASON



GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Papyrus
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,95 €

El circuito de carreras NASCAR es la alternativa norteamericana a la Fórmula 1, con permiso del campeonato CART. Prototipos con carrocería de berlina deportiva, motores con carburador, circuitos ovales... Y los indispensables juegos de Papyrus, clásicos indiscutibles de la conducción virtual que capturan con precisión la competitiva y algo desfasada atmósfera de pruebas como las 500 millas de Daytona.



CIVILIZACIONES ANTIGUAS III


FICHA
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Impressions Games
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 39,99 €

Tres juegos que siguen un mismo patrón, cada uno con su propio escenario y algún detalle particular. *Zeus*, *Faraón* y *Emperador* son tres formas de contar la misma historia, cara, cruz y canto de una espléndida moneda acuñada en estrategia e historia antigua de la buena. La Grecia antigua, el Egipto de los faraones y la vieja Roma son recreados en estos juegos de gestión civilizadora y urbanística.

Es una fórmula que viene perfeccionándose desde los tiempos de *Caesar* y que depara juegos profundos, ricos en opciones e incluso con su punta de sentido del humor, como esos dioses metomentodo que acaban convirtiéndose en jueces y parte de *Zeus*, y que lo mismo llevan tus naves a buen puerto que hacen que un viento huracanado arranque de cuajo tu ciudad.

Los gráficos se basan en una perspectiva isométrica y puedes mover la cámara en tramos de 90 grados para seguir la acción desde el ángulo más favorable.



STAR WARS: STARFIGHTER


FICHA
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Secret Level
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

Un arcade de combates entre naves espaciales que arranca de forma prometedora, aunque pierde algo de fuelle durante el desarrollo de sus 14 misiones. Pese a ser mejor que la mayoría de los juegos de este tipo, su atractivo queda restringido a los incondicionales del gatillo fácil. Sus últimas fases son un reto de altura, lleno de situaciones que provocan verdadera taquicardia y para el que pocos jugadores están preparados.



NHL 2002 + MADDEN NFL 2002


FICHA
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 24,95 €

A estas alturas, decir que los mejores simuladores deportivos que puedes encontrar en las tiendas son de hockey sobre hielo y fútbol americano es como predicar en el desierto: son deportes que apenas interesan en España. Pero no por ello deja de ser verdad. EA Sports se aplica especialmente cuando se trata de desarrollar juegos de los que gustan en su territorio, Estados Unidos. Y el resultado son simuladores precisos, muy ricos en detalle y con un ritmo electrizante, de los que no dan tregua.

NHL 2002 puede presumir de ser el mejor juego sobre un deporte de equipo con permiso de *NHL 2003*, por su fantástica realización y los meses de entretenimiento que garantiza si te enganchas y te da por profundizar en su inmenso menú de opciones. En cuanto a *Madden NFL 2002*, es la apoteosis del sistema de control ágil y preciso, un detalle que hace que jugarlo sea un placer inmenso.

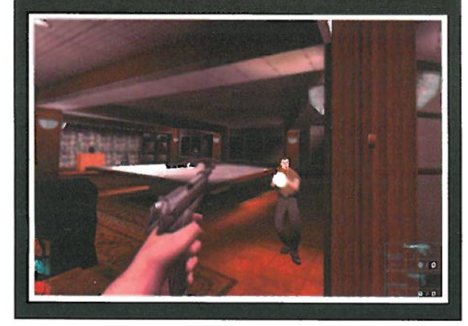




JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA


FICHA
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Danger/Fox Universal
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,95 €

Se suponía que iba a ser la mezcla de acción cerebral, puzzles y plataformas que la serie *Jungla de cristal* lleva prometiéndonos desde ni se sabe cuándo. Pero vuelve a ser un juego de acción eléctrica algo dudoso, indicado sólo para los que ni siquiera consideran jugar a nada que no sea un violento arcade en primera persona y ya han agotado el resto de oferta, mods medio decentes incluidos.



STAR WARS: GALATIC BATTLEGROUNDS

FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble Studios
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

Por fin puedes darte un hartón de mística Jedi en un juego de estrategia en tiempo real. Cuando se editó, en diciembre de 2001, este juego parecía poco menos que la respuesta a nuestras plegarias. Tras varias falsas alarmas, se nos invitaba a asumir el control de los personajes de la inmortal saga *Star Wars* con un sistema de juego calcado del de *Age of Empires*.

Aunque el juego no aporta grandes novedades en cuanto a planteamiento, cumple con su premisa básica, que no era otra que adaptar la vieja fórmula de gestión, recolección, crecimiento y combate al nuevo entorno de fantasías futuristas. Los gráficos son, además, bastante aceptables y funciona bien con ordenadores de gama media, algo muy de agradecer. El apartado multijugador, en que ocho jugadores pueden enfrentarse todos contra todos o formando alianzas, es uno de sus grandes atractivos.





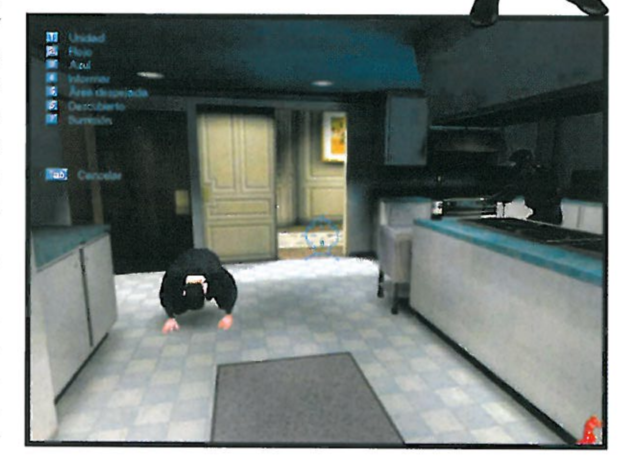
SWAT 3: ELITE EDITION

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sierra
EDITOR: Vivendi Universal
PRECIO: 14,95 €

Ya dijimos en su día que los juegos así de realistas, pausados y precisos no gustan a todo el mundo. Pero, a pesar del tiempo transcurrido, esta edición especial del tercer *SWAT* es uno de los juegos que simulan de manera más convincente el día a día de las unidades especiales de asalto, en este caso, las fuerzas de élite de la policía de Estados Unidos.

Al que se atreva a ponerse al frente del escuadrón SWAT se le pedirá precisión y solvencia en situaciones límite, que trabaje en equipo, que sea metódico y que no dé el menor paso en falso. Esta versión de élite incluye el modo multijugador que no aparecía en *SWAT 3: Close Quarters Battle*, seis misiones adicionales y un editor de escenarios y misiones. En fin, una buena oportunidad de hacerse con un juego de acción táctica excelente.



NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 + SUPERBIKE 2001

Uno de los clásicos juegos de la saga *Need For Speed*, dedicada a la velocidad extrema, comparte lote con el juego de motociclismo que sentó cátedra en el no tan lejano 2001.
Género: Carreras · Precio: 24,95 €

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2 + YURI'S REVENGE

El mundo comunista y el capitalista libraron sus últimas batallas en este juego de Westwood y su expansión. Esta mítica saga se caracteriza por ofrecer un tipo de estrategia muy dinámica.
Género: Estrategia · Precio: 24,95 €

DESTROYER COMMAND + SILENT HUNTER 2

Dos simuladores de la Segunda Guerra Mundial con un modo multijugador compatible, uno de destructores y otro de submarinos. Nunca antes jugamos tan bien a las batallas navales en Internet.
Género: Simulación · Precio: 44,95 €

SIMCITY 3000 + THEME PARK WORLD

Dos clásicos de la construcción que llegan de la mano. *SimCity* es una referencia en el desarrollo urbanístico, mientras que el juego de parques de atracciones es uno de los mejores en su género.
Género: Estrategia · Precio: 24,95 €

COMANCHE 4

Un juego divertido porque consigue ofrecer acción aérea a raudales, por mucho que su modelo de vuelo deje bastante que desear e incurra en alguna que otra incongruencia.
Género: Simulación · Precio: 19,95 €

THANDOR: THE INVASION

Algo de diplomacia y de gestión sin mayores complicaciones es lo que proporciona este juego de estrategia en tiempo real sin pretextos argumentales ni zarandajas por el estilo.
Género: Estrategia · Precio: 9,95 €

Prepárate a vivir en riguroso directo las campañas de Julio César, ese episodio crucial de la historia del viejo Imperio Romano. **Partos, galos, teutones** y demás bárbara morralla **te esperan** en los vericuetos del largo sendero que lleva a la gloria.

PRAETORIANS

CONSEJOS GENERALES



CONSERVA EL ORDEN

Muchas veces, las batallas pueden complicarse más de lo que piensas. Por ejemplo, imagina que dispones de un nutrido ejército (legionarios, equites y máquinas de asedio) dispuesto a combatir. Puedes pensar que vas sobrado, pero hay algo que quizás no tienes en cuenta: que las batallas son rápidas y, sobre todo, caóticas.

En un juego como éste, son varios los factores que cuentan a la hora de enfrentarte al enemigo: el tipo de unidades que usas y la distribución de tus fuerzas. Casi todos los juegos de estrategia usan la misma mecánica: la infantería delante y los arqueros detrás, haciendo oportunas coberturas. *Praetorians* no es una excepción. Tus fuerzas de choque tienen que estar en la primera línea del frente, dispuestas a cargar contra el enemigo. Mientras tanto, las máquinas de asedio pueden encargarse de las construcciones más duras de abatir (muros y torretas, por ejemplo).

Así que éste sería el ejército ideal: legionarios y lanceros en el frente, arqueros y caballería con arcos detrás, equites en los flancos y máquinas de asedio cerrando la formación. No te olvides de llevar contigo un generoso grupo de sanadores. Te sacarán las castañas del fuego más de una vez. Los sanadores curan las heridas de dos maneras: por contacto y por radio de acción.

APROVECHA LAS HABILIDADES

Debes hacer buen uso de las habilidades especiales de tus hombres. Como casi todos los juegos de estrategia de última generación, *Praetorians* incluye héroes, fichas de especial importancia que deben permanecer vivas a lo largo de la misión. Además, éstos tienen características especiales, como mantener alta la moral de la soldadesca. Sitúa a tus héroes relativamente cerca del grueso del ejército, lo suficiente como para que les influya con sus habilidades pero a distancia respetable del fuego enemigo para que no caigan víctima de sus ataques.

Y no sólo los héroes tienen características especiales. Otras unidades también cuentan con ese toque de distinción que puede inclinar la balanza de la batalla hacia uno u otro bando. Es el caso de los gladiadores, con su lanzamiento de red. Usa esta habilidad cada vez que la típica unidad escurridiza se te resista más de lo necesario.

Los arqueros, además, pueden cambiar su tipo de disparo por flechas normales o incendiarias. Estas últimas están especialmente indicadas para atacar las ciudades del rival y prender fuego a los portones que impiden acceder a los pueblos dominados por el enemigo. Por su parte, los legionarios (una de las unidades que ofrecen mejor relación calidad-precio) pueden moverse en la formación de tortuga, algo a tener en cuenta en las pantallas de asedio.



SÉ ESTRATEGA

Una estrategia que nos ha dado muy buen resultado a lo largo de nuestra experiencia con *Praetorians*: manda a tus unidades de choque contra un objetivo, un grupo de arqueros, por ejemplo. Haz que tus arqueros disparen contra el mismo objetivo. Así, los atacarás por dos lados. Eso sí, reserva tu caballería. Espera a que los arqueros enemigos dejen de disparar. Entonces, lanza a tus equites al ataque: los borrarán del mapa en un abrir y cerrar de ojos.

EXPLORA SIN DESCANSO

Pocos juegos insisten tanto en las emboscadas como éste. Seguramente sea una buena recreación de la guerra de guerrillas que tuvieron que soportar los romanos en lugares tan hostiles como Galia o Germania. Muchas veces, tus hombres tendrán que caminar por pequeños bosques en los que los accesos son terriblemente estrechos. Los soldados enemigos suelen escoger dos posiciones para emboscarte: los bosques y los altos de las colinas. Para evitar sorpresas desagradables, explora continuamente. Utiliza el águila para descubrir a las unidades apostadas en lo alto de las colinas y el lobo para sorprender al enemigo oculto entre los árboles de los bosques.

APROVECHA LA OROGRAFÍA

Como buen juego en tres dimensiones, la orografía del terreno cuenta a la hora de otorgar más o menos efectividad a tus hombres. En este juego se puede decir que quien controla la colina gana media batalla. Los enfrentamientos pueden complicarse si no sacas al enemigo de su posición ventajosa en las alturas. Céntrate en los arqueros que disparan desde lo alto de la colina. Acaba con ellos y toma después su posición. Coloca a un nutrido grupo de arqueros en el lugar que ocupaba el enemigo y, sólo entonces, lánzate al ataque. Ten en cuenta también que algunas unidades no pueden ni cruzar ríos ni introducirse en la espesura del bosque.

LA CAMPAÑA PASO A PASO

Los primeros capítulos no tienen el menor secreto. Forman parte de un tutorial que no tiene nada que ver con la campaña propiamente dicha, pero vale la pena que los juegues para familiarizarte con la mecánica general de *Praetorians*. Así que empezamos por el quinto capítulo, en el que las cosas se empiezan a complicar. Ten en cuenta que la guía ha sido realizada con el nivel de dificultad medio, por lo que puedes encontrar algunas diferencias en otros niveles de dificultad.

CAPÍTULO 5

EL CRUCE DEL RÍO ARAR

1 Empiezas la campaña apoderándote de un par de pueblos situados uno en cada orilla del río Arar. Para hacerte con el segundo, deberás reparar previamente uno de los puentes disponibles. Hay uno en el centro y otro un poco más al sur.

2 Dirígete primero hacia Dubis. Tienes a tu disposición un par de exploradores que te servirán para detectar la presencia de unidades enemigas ocultas entre los árboles o en lo alto de las colinas. Uno usa un halcón y otro un lobo. Avanza con todas las tropas hacia el norte y liquida de paso a cuantos helevecios se interpongan en tu camino.

3 Al llegar a Dubis, ataca su guarnición. En cuanto la destruyas y te apoderes de los restos, deberás edificar allí tu propia estructura defensiva. Ahora tienes que buscar a un druida, Diviaco, que te ayudará con algunas unidades de caballería. Cuando lo rescates, repara el puente que se encuentra a su lado y avanza hacia el norte, hacia Pons.

4 Ya cerca del pueblo, te encontrarás con que un gran número de tropas helvecias salen a hacerte frente. Son muchos guerreros enemigos, así que construye todas las unidades que puedas. Dispondrás de médicos. Úsalos para curar a tus tropas manteniéndolos cerca de éstas durante los combates. Lleva al frente a todas tus unidades (arqueros, lanceros, equites, etc). Con algo de método, no te resultará difícil derrotar a los helvecios.



CAPÍTULO 6

ESCOLTA A BIBRACTE

1 Debes escoltar hasta Bribacte al hijo de Marco Licinio Craso para que negocien con el cabecilla de los eduos, Diviciaco, el suministro de trigo para las tropas romanas durante el invierno. Los helvecios y sus aliados, turingios y boios, son conscientes de tus movimientos.

2 Tus tropas están en el norte del mapa. Deberás conducirlas por el serpenteante camino que lleva a la ciudad. Pero no todo es tan sencillo como parece. Si tomas la ruta directa, puedes morir en el intento, así que primero haz un par de cosas. Para empezar, ataca Boxum, poblado fiel a los helvecios. Así conseguirás más tropas para atacar el segundo pueblo, Sidolacum, ya mucho más cerca de Bribacte.

3 Con este par de pueblos reclutando sin cesar nuevas tropas para la causa del César, no tendrás ningún problema para tomar Bibracte. En caso de que esto no fuese así, ocúpate primero de la maquinaria de guerra que guarda las puertas de la ciudad, y entra sólo cuando las catapultas y demás estén reducidas a cenizas.



CAPÍTULO 7

DE TODAS LAS TRIBUS GALAS...

1 Debes defender a los aliados de Roma del ataque de una tribu enemiga. Durante toda la misión, tendrás que defender un fuerte y evitar que tus héroes perezcan a manos de los belgas rebeldes. Debes resistir unos 20 minutos, tiempo necesario para que los refuerzos acudan a ayudarte.

2 Empieza distribuyendo tus unidades por los muros del fortín. Entrena arqueros (muchos arqueros) en las barracas del interior del fuerte. Por fortuna, dispondrás de la caballería de Dumnorix. Resérvala para los momentos difíciles del asedio, cuando seas atacado con máquinas pesadas. Mucho ojo con las armas de asedio del enemigo. Pon



a tus héroes cerca del grueso de tu ejército, lo que beneficiará a las unidades. Sitúa a los médicos cerca de los arqueros.

3 Para que el ariete belga no destruya el portón de tu fuerte, debes (por raro que parezca) mantenerlo abierto. Así, no tendrá nada que golpear y se quedará parado en la entrada, lo que lo convierte en pasto fácil para tus arqueros. También puedes construir armas de asedio y usarlas contra los belgas, en caso de que seas lo suficientemente rápido para manejar tal cantidad de tropas a la vez. Cuando termine la cuenta atrás, llegarán los refuerzos y la misión termina.

CAPÍTULO 8

DIVIDIR Y VENCER

1 Es el turno de los bárbaros del norte. Tendrás que eliminar a los cuatro jefes germanos para dividir a su pueblo. Con las tropas de Publio Lucio situadas al norte, tendrás que tomar el pueblo de los sublones (sur de tu posición). Evita que su líder escape.

2 Conquistado Sublon, establece una guarnición allí y entrena a las tropas que te servirán para invadir Car Menapi (sur del mapa). Durante las batallas, es importante que tomes una posición ventajosa con tus arqueros. Cualquier elevación de difícil acceso para el enemigo te puede dar una clara ventaja, ya que desde allí puedes eliminar a las tropas enemigas sin apenas esfuerzo.

3 Cuando ya tengas Car Menapi, solo tienes que conquistar Asciburgo y matar a su líder, que está en el noroeste. Con la cantidad de tropas que has ido reclutando, no tendrás muchos problemas.





CAPÍTULO 9

LA FRONTERA ETERNA

1 César tiene que volver con sus tropas, así que hay que defender el puente que atraviesa el Rin. Al comienzo de la misión deberás defender los accesos de la parte este del mapa. Hay que evitar que los germanos los crucen.

2 En caso de que esto se te haga muy difícil (y se te hará), puedes optar por retroceder con tus tropas hasta tu pueblo y establecer una posición defensiva con los arqueros apostados en las colinas y los legionarios cubriéndoles las espaldas. También puedes colocar un par de torres con arqueros en su interior rodeando al pueblo y así repeler las acometidas de los bárbaros.

3 Te servirán de mucha ayuda en esta fase una nueva unidad a la que tienes acceso: los honderos baleares. Úsalos a discreción. Coblenza será tu objetivo final. Tómate tu tiempo en crear un ejército poderoso y ataca la guarnición enemiga. Cuando salga el jefe del poblado, acaba con él.

CAPÍTULO 10

UNA TIERRA PERDIDA ENTRE LAS BRUMAS

1 César quiere acabar con los britanos para que dejen de enviar refuerzos a los galos. Comio, príncipe galo y embajador de Roma en tierras galas, ha caído prisionero de sus compatriotas. ¿Objetivo? Liberarlo.



2 Dispondrás de un gran ejército al comienzo de la fase. Ve avanzando hacia el norte, luchando hasta que un mensajero de la tribu de los atrébates te informe de la situación. Su pueblo te ayudará brindándote las tropas de la zona. Si conquistas el pueblo de Durolito, conseguirás más tropas de asalto.

3 Recluta gran cantidad de legionarios y arqueros hasta formar un ejército respetable. Construye una torre de asalto e introduce tres grupos de soldados dentro de ella. Construye también una catapulta y un ariete para romper la puerta de la fortaleza. Acaba con los enemigos y mata al líder. Después, ya podrás rescatar a Comio. Ahora tendremos que llevarlo hasta la playa, donde habías comenzado la misión.

CAPÍTULO 11

AVARICIA

1 Ahora de lo que se trata es de conseguir recursos para la campaña de Marco Licinio en Partia y Mesopotamia. Los recogerás en cuatro pueblos que puedes ver en el mapa. Al comienzo de la fase, un mensajero del pueblo de Samaria te pedirá que ataques Judea. En el caso de que lo hagas, su pueblo se pondrá a tus órdenes y podrás obtener sus riquezas sin apenas luchar.



2 El caso es que tienes que avanzar hasta Tiro, pueblo situado al sur de tu posición inicial, y conquistarlo. Así tendrás un lugar del que conseguir más tropas cuando llegue el momento de asaltar Jerusalén. Ya en dicha ciudad, un mensajero te ofrecerá un trato. Recházalo. Si te alías con ellos, perderás el trato que has hecho anteriormente, mucho más provechoso.

3 Coloca tus tropas en posición y prepáralas para atacar la guarnición enemiga. Una vez empiece el combate, los samaritanos se unirán a ti. Podría darse el caso de que tu aliado necesitase ayuda. Ignóralo. No es tu problema. Cuando hayas tomado Jerusalén, tu siguiente objetivo será Petra, ligeramente defendida, pero no supone gran problema para tu poderoso ejército montado a camello. Si Petra cae, la misión termina.

CAPÍTULO 12

TEMED A LAS ÁGUILAS

1 El César ha decidido darle una lección a los britonios. Para ello, tendrás que ocupar Verulanio, ciudad de tu enemigo Casiovelauno, líder de la alianza contra el pueblo de Roma. En esta misión, tendrás que destruir los altares de los pueblos aliados del enemigo. Si lo consigues, acabarás con espíritu que les impulsa a resistirse a Roma.

2 Por cada altar que destruyas, uno de los pueblos enemigos perderá la moral y se declarará neutral. Avanza así, destruyendo los altares hasta haber terminado con un total de tres. El de los cantiacos está situado al norte de tu campamento. Cuando tengas establecida una defensa para tu base, avanza y destrúyelo. Los indígenas perderán la fe, pero no sus fuerzas. Así que lo mejor es no atacarles.

3 Haz lo propio con el altar de los trinovantes, al noroeste. Pon especial cuidado en este altar: muchos enemigos se esconden detrás de los bosques que lo rodean. Por último, hazte cargo del altar de los atrébates, en el centro del mapa. Cuando hayas acabado con los tres, recibirás un ataque sorpresa, por eso es de gran importancia que lo hayas dejado muy bien protegido. Tras el ataque, marcha hacia el pueblo de Verulanio y destruye su guarnición para matar al líder.





CAPÍTULO 13

FRÍA TRAICIÓN

1 Tienes que desbaratar los planes de Ambiorix, jefe de la tribu gala que te ha traicionado y que ahora ha reunido numerosos guerreros. El líder galo atacará a las legiones romanas acuarteladas en diferentes puntos del mapa. De lo que se trata es de defender la fortaleza situada al noroeste del mapa. Tendrás a tu disposición algunos destacamentos dispersos aquí y allá. Debes recogerlos y llevarlos hasta el fortín.

2 El pueblo de los eubones es el más peligroso de los tres enemigos que encontrarás. Están situados al norte y cuentan con poderosos aliados como los treveros y los nervios. Cuando hayas recuperado las tropas desperdigadas, ve hacia la fortaleza y defiéndela de las tres tribus. Sería conveniente acabar con uno de los pueblos galos (a ser posible, los eubones) antes de ponerte a defenderla.

3 Para acabar con las tropas de la zona (estás en inferioridad numérica) deberás aprovecharte de la orografía. Sitúa a tus arqueros en lo más alto y tus equites más abajo, defendiendo a los arqueros. Mientras defiendes la fortaleza, tendrás que capturar o destruir los pueblos galos que todavía sigan en pie. Presta mucha atención a tus héroes: van a caballo y si te descuidas pueden caer presas de alguna emboscada sin que siquiera te des cuenta. Si destruyes o capturas los pueblos galos, la partida habrá concluido.

CAPÍTULO 14

CUANDO SE DESATA EL INFIERNO

1 El ejército romano de Marco Licinio Craso se bate en retirada. Las tropas de Marco y Publio han quedado rezagadas en la huida. Manejas a Cayo Casio en Carras, lugar que tienes que defender a la vez que rescatas a los mandatarios romanos.

2 Las ciudades en las que se han refugiado son Edesa y Charax, ambas situadas al este del mapa. Primero, deberás establecer la típica posición defensiva en Carras, con los arqueros en las torres y tus unidades de choque listas para defender el perímetro. Tras el primer ataque, las dos ciudades objetivo aparecerán en tu mapa.

3 Construye un gran ejército y envíalo a Edasa, lugar en el que te espera Marco Licinio, que se unirá a tu grupo con sus tropas para marchar a la búsqueda de Publio, su hijo, en la ciudad de Charax. Una vez rescatado, lo asesinarán. Con todo, tu misión no cambia: debes huir y moverte hasta las naves de huida que encontrarás un poco más al sur de Charax.

4 Te encontrarás con otra dificultad: no puedes partir porque la costa cercana al embarcadero está repleta de catapultas. Así que deberás destruirla con tus hombres para poder largarte del lugar.



CAPÍTULO 15

EL QUE ARRIESGA...

1 Todas las tribus galas se han aliado con Vercingetorix para luchar contra Roma. En lugar de defenderse, César decide atacar donde más duele: el pueblo natal de Vercingetorix. En esta pantalla, te moverás por los frondosos bosques de la Galia, repletos de unidades al acecho. Ojo, que no mueran tus héroes. Si lo hacen, la misión habría llegado a su fin.

2 Al principio de la fase, te encontrarás con Gobanitio, líder de un pueblo galo, que te promete aliarse contigo en caso de que llegues a su pueblo natal, Lucan. A medida que te acercas al pueblo del galo, podrás ir reclutando las tropas que encuentres por el camino. Mucho cuidado con Gobanitio; si muere, su pueblo desconfiará de ti y te atacará a la primera oportunidad. No significaría el final de la misión, pero la complicaría bastante.

3 Antes de marchar hacia Lucan podrás recibir un ejército extra liderado por Cayo Crastino. Está en el borde este del mapa. Es recomendable reclutar a todas las tropas que te brinda Gobanitio; más tarde vas a necesitarlas. Rumbo a Lucan, te darás de bruces con Illana, primer pueblo galo enemigo. Captúralo, no lo destruyas. Puedes aumentar el tamaño de tu ejército tomando tropas de este pueblo.

4 En cuanto lo tomes o lo destruyas (que también puedes), te vendrá encima una inmensa oleada de enemigos. Prepárate para lo que se avecina. Ojo, en este combate dispararán y correrán, obligándote a perseguirlos para que caigas en sus trampas. Permanece lo más cerca posible de tu pueblo hasta que acabes con el asedio.

5 Marcha hacia el norte, llegando a Lucan y librando otra batalla allí. En estos momentos deberías tener un ejército considerable, así que es el momento de atacar Ursoli, suroeste de Lucan. Si marchas siguiendo el límite oeste del mapa, evitarás numerosas emboscadas y terminar la misión será coser y cantar.

CAPÍTULO 16

REGRESO A CASA

1 Tienes que guiar a Cayo Casio Longino hasta Antioquia, capital de Siria, lugar en el que tendrá que organizar la defensa de la provincia. Empiezas al sur de mapa y debes marchar hacia el noreste. Pero será mejor que des algo de rodeo, ya que hay demasiados enemigos en Partas y Nabateas. Así que toma la ruta del sur, oeste y después noroeste. De esta manera, evitarás a la caballería parta.

2 Algunas tropas sirias se unirán a tu causa después de que las ayudes en una pequeña escaramuza. Llegarás a un puente roto. Repáralo y sigue avanzando. Si no tienes infantería auxiliar que te ayude en esta tarea, degrada a alguna unidad para que pueda hacerlo. Después de un par de combates llegarás por fin a Antioquia. Allí encontrarás a un gran ejército esperando a ponerse a tus órdenes y cargar contra Chalcis.

3 Si puedes capturarla en vez de destruirla, mejor. Esto te ayuda a reunir más efectivos contra el ataque final: el asedio de Batua. Recuerda que tienes que eliminar a todos los nabateos y batuos restantes: está vigilando uno de los puentes situados al sur de Batua. En esta misión, usa los pretorianos, la unidad de infantería por excelencia de este juego.



CAPÍTULO 17

GUERRA DE DESGASTE

1 Vercingetorix, consciente de que no puede ganarle la guerra al César en el campo de batalla, intentará una nueva estratagema: destruir los carros de suministros para las legiones romanas. Tendrás que escoltar tres carros a lo largo de este territorio para que lleguen intactos hasta sus fortalezas de destino situadas en los extremos del mapa.



2 Primero viajarás al oeste, luego al este y finalmente al norte. Los galos infestan los bosques, y viajar por los caminos hacia las fortalezas no será tarea sencilla. Para ayudarnos en esta misión, cuentas con Tito Labieno y su ejército de mercenarios germanos a caballo. Dispondrás de ellos desde el comienzo de la pantalla.

3 Los carromatos te seguirán por el camino hacia el oeste. Ve eliminando a todos los galos que campen por el bosque hasta llegar al primer fuerte con los carromatos. Uno de ellos se quedará en el fuerte y te reforzará con alguna que otra unidad extra.

4 Sigue el camino, defendiendo los carros hasta llegar al extremo este, lugar donde se halla la segunda fortaleza... Deja un carromato allí y mueve tus tropas restantes hacia el norte . Casi cuando estemos a punto de llegar, entrará en escena Dumnorix. Preso de la ira, intentará evitar a toda costa que este último carromato llegue a la fortaleza. Mataremos a Dumnorix y a sus tropas y completaremos nuestro objetivo.

CAPÍTULO 18

ALEA IACTA EST

1 El César se lanza a la reconquista de Italia, ya que Pompeyo ha aprovechado su ausencia para conspirar contra él. Mientras cruza el río Rubicon, pronuncia estas palabras,"Alea Iacta Est" (la suerte está echada). En esta misión, tendremos que tomar Pisauro, Fanun y Ancona.

2 El pueblo está con César, así que no será difícil convencerlos para que se unan a tu causa. Pompeyo intentará impedir a toda costa que avances, incluso atacará a su propio pueblo si éstos deciden unirse a ti. Avanza por el costado este, evitando luchas en los trigales: los arqueros de Pompeyo los incendiarían y tus tropas perecerían presas de las llamas.

3 Sigue avanzando hasta llegar a un puente que tendrás que reconstruir para llegar a Pisauro. Defiende esta ciudad. Se unirá a nuestro ejército, lo que te proporciona algunas tropas extra. Ahora, en vez de atacar Fanum, marcha al extremo noroeste, reconstruyendo un puente protegido por arqueros en la otra orilla. Tu objetivo es Ancona.

4 Al llegar allí, el pueblo se unirá a tu causa y será duramente atacado por las tropas de Pompeyo. Tendrás que reagrupar tus ejércitos en uno y defenderlos hasta acabar con todos los agresores. Cuando Ancona esté segura, marcha hacia Fanum, y elimina a todos los soldados de Pompeyo.

5 En esta misión, podremos reclutar gladiadores, una unidad que puede lanzar sus redes al enemigo para paralizarlo. También tendrás que evitar perder demasiadas unidades, la cantidad para entrenar tropas es limitada: los pueblos no regeneraran población.



CAPÍTULO 19

GUERRA ENTRE MONTAÑAS

1 Pompeyo huye hacia Grecia dejando a sus tropas abandonadas en Hispania. César decide cortarles el paso en los Pirineos para que se rindan. Defiende el paso organizando una defensa ejemplar: torres defensivas en las zonas altas del terreno, pretorianos defendiendo esas torres, legionarios, arqueros. Tendrás que resistir las embestidas de tus enemigos.

2 Unos minutos después de que empiece el ataque, un legionario renegado de Pompeyo querrá unirse a tu ejército. Tendrás que ir a buscarle y enviarle después a que refuerce tus tropas. Más tarde, recoge a Tito Lucio y sus hombres y regresa rápidamente para defender tu barrera contra el ejército de Pompeyo.

3 Los ataques serán continuos, tendrás que esconder bien a tus héroes para que no sean víctimas de un ataque. Si mueren, la misión fracasaría. Cuando todo parezca perdido y ya no puedas resistir más, las tropas de Pompeyo perderán la esperanza y se rendirán a César.

CAPÍTULO 20

QUE EMPIECE LA CACERÍA

1 Tienes que asegurar una base de operaciones para César en la costa de Macedonia. Tu fortaleza será objetivo de las tropas de Pompeyo. Defiéndela a toda costa de los asedios de sus hombres. Recluta arqueros auxiliares, fabrica catapultas y ponlas en modo agresivo; repara las puertas dañadas usando la infantería.

2 Para compensar la falta de caballería, podrás enviar un par de carros repletos de oro a los mercenarios dacios, que se pondrán a tu servicio. Cuando cese el asedio, tendrás que enviar tropas a conquistar Ninfeo, el centro de operaciones de Pompeyo. Si lo conquistas y destruyes sus defensas, Marco Antonio podrá llegar con más facilidad hasta la fortaleza y reforzarla así con sus tropas.

3 Ve hacia el fuerte e intenta ayudar a sus defensores todo lo que puedas. Para ello ,puedes destruir las torres enemigas, sus catapultas, etc. Cuando Marco Antonio llegue a la fortaleza romana, la misión estará cumplida.

CAPÍTULO 21

EL FINAL DE LA REPÚBLICA

1 Tu misión consiste en atacar el campamento de Pompeyo y eliminar toda la resistencia de la zona. Para conseguir tu propósito, tendrás que deshacerte de los pueblos mercenarios que apoyan a Pompeyo. De esta manera, debilitas las defensas del fuerte. Y qué mejor forma de hacerlo que conseguir una nueva alianza con los mismos mercenarios. Aunque sea por la fuerza.

2 Una vez hayas entablado combate, elimina a su sanador y a su centurión para que el resto de la soldadesca pierda la moral y se rinda. Repite la estrategia con los tres pueblos del mapa, no importa el orden. Los macedonios, sin embargo, se resistirán por mucho que elimines a su centurión o sanador. No muestres piedad con ellos.

3 Cuando tengas las suficientes tropas y todos los pueblos del mapa estén bajo tu dominio, mueve tus efectivos hacia la puerta principal de la fortaleza de Pompeyo. Verás cómo los mercenarios del interior y alrededores se van uniendo a ti al ver a Quinto Tulio. Destruye las puertas (con el ariete o usando tus arqueros para que la incendien) y arrasa los barracones de su interior.



CAPÍTULO 22

LA BATALLA POR ALEJANDRÍA

1 Estás sitiado en el palacio de Alejandría. Tienes que resistir los ataques de las tropas rebeldes egipcias. Te verás rodeado por numerosos enemigos. Lo que tienes que hacer es establecer una defensa muy poderosa a lo largo de los muros del palacio. Recluta arqueros y coloca las catapultas en posición. Intenta mantener a tus hombres de lucha cuerpo a cuerpo tras los muros, pues los vas a necesitar más tarde.

2 Aguanta como puedas. Ve reparando las puertas con tu infantería auxiliar. Cuando estén dañadas, añade arqueros a las almenas. Un mensajero egipcio te pedirá que defiendas el puerto de Alejandría de los ataques de los rebeldes. Usa para ello las tropas que tenías reservadas. Por el camino, podrás reforzar tu ejército con tropas desperdigadas.

3 Ahora tendrás que defender el fuerte y el puerto al mismo tiempo. Las defensas de este último serán cada vez más débiles, así que tendrás que acabar con las naves que se encuentran allí. Son demasiado valiosas como para que caigan en manos enemigas. Usa tus arqueros para quemarlas con flechas incendiarias. Hecho esto, habremos completado la misión.



CAPÍTULO 23

AMIGOS Y ALIADOS

1 Debes hacerte con el control del valle del Nilo y acabar con los rebeldes egipcios. Contarás con la ayuda de dos influyentes personajes: Mitrídates y Antipater, que han contratado sus propios ejércitos y se unirán a tu causa. Con las tropas iniciales, toma el pueblo central y defiende a tus aliados en caso de que necesitasen ayuda.

2 Es importante que ambos sobrevivan a lo largo de la misión. Más que importante, vital. De hecho, si mueren, pierdes la partida. Ve conquistando una por una las aldeas rebeldes. Con la ayuda de tus aliados, podrás hacerlo fácilmente. Además, te echarán una mano con el asedio.

3 Es muy probable que tu misión acabe por convertirse en una matanza, pero no aflojes el ritmo en ningún momento. Saca nuevas tropas de tus pueblos y envíalas a un mismo punto de encuentro. Crea un ejército gigantesco como para que los rebeldes egipcios no tengan ninguna oportunidad. En esta misión puedes reclutar tropas de todo tipo, incluso de otras civilizaciones.

4 Tienes dos opciones: o destruyes los pueblos o los capturas. Lo mejor es capturarlos, porque tus aliados pueden conseguir nuevas tropas si introducen centuriones en la aldeas enemigas. Conquistados o destruidos los pueblos, la misión acaba.

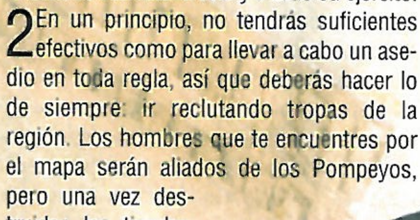


CAPÍTULO 24

TAN SOLO UNA ÚLTIMA BATALLA

1 Última misión del juego. Los hijos de Pompeyo se han reagrupado en Hispania y han conseguido que la provincia se rebele contra César. El emperador debe poner orden en sus dominios antes de llegar a Roma. Tito Labieno, al mando de las tropas fieles a los Pompeyos, ha huido a su campamento. Tu misión es eliminarlo. A él y a todo su ejército.

2 En un principio, no tendrás suficientes efectivos como para llevar a cabo un asedio en toda regla, así que deberás hacer lo de siempre: ir reclutando tropas de la región. Los hombres que te encuentres por el mapa serán aliados de los Pompeyos, pero una vez destruidas las tiendas de sus campamentos, su ejército formará parte del tuyo. Evita, en la medida de lo posible, acabar con todos los mercenarios. Limítate a destruir sus tiendas.





3 Los íberos, al oeste de tu posición, serán presa fácil en caso de que uses las catapultas desde una posición elevada. Con dos disparos será más que suficiente. Ve ahora a por los mauritanos y luego a por el ejército provincial. Recuerda: evita acabar con las tropas mercenarias.

4 Recoge las tropas desperdigadas y marcha hacia el pueblo llamado Osuna, donde se unirán más hombres a tu causa, incluidas unidades de artillería. Opcionalmente, puedes reclutar más mercenarios (al norte del mapa). Muévete despacio, protegiendo la artillería de las tropas de los Pompeyos, hasta llegar a su puerta, que tendrás que destruir.

5 Pasa tus unidades al interior de la fortaleza y mata a los arqueros de los muros. Ten especial cuidado con la artillería pompeyana situada en un alto, cerca de la entrada. Con todas tus tropas, podrás eliminar a los soldados rebeldes y destruir los barracones. Tu camino hacia Roma y hacia las páginas doradas de la Historia está despejado. La campaña se acabó.



COMMAND & CONQUER GENERALS

La gloria cuesta. Y aquí es donde vas a empezar a pagar. **Un general** como Dios manda **tiene que tenerlo todo en cuenta**, desde **el comportamiento de unidades en combate** al suministro de víveres o el control de los pozos petrolíferos. En fin, **una difícil tarea,** de las que tal vez requieran un poco de ayuda.

CONSEJOS GENERALES



EFECTO SORPRESA

A lo largo del juego, hemos empleado una pequeña estrategia que siempre nos ha dado buenos resultados: la emboscada. Cuando determines (y no suele ser muy difícil hacerlo) el lugar por el que serás atacado, refuérzalo cuanto sea posible. Si algo caracteriza la IA de este juego es su perseverancia. Una vez que el enemigo realiza una incursión por un punto del mapa, repetirá por el mismo lugar. Así que asegura esos puntos y mete a tus unidades en los edificios. Estarán más protegidas y cogerán al enemigo desprevenido.

CONTROL

Mucho ojo con lo que hacen tus hombres. Durante la partida, te verás enzarzado en batallas con más de un frente abierto. Es en esos momentos cuando debes tener especial cuidado con el comportamiento de tus unidades. Las fichas que manejas no son agresivas por naturaleza, así que a veces tendrás que ordenarles directamente que ataquen. Para facilitar el control de la soldadesca puedes utilizar la orden de "guardar". Así, las unidades atacarán a cuanto enemigo entre en su radio de visibilidad. Si lo que deseas es lanzar un avance devastador, ordena "atacar". De esta manera, las unidades se moverán hasta el punto señalado mientras destrozan todo lo que se encuentran por el camino.



CALMA

Ten cuidado a la hora de construir. Los juegos de estrategia en tiempo real exigen al jugador muchos reflejos, tanto para manejar varias decenas de unidades al mismo tiempo como para construir una serie de edificios simultáneamente. Es un hecho que quien antes construye antes evoluciona, y quien antes evoluciona tiene más posibilidades de ganar la batalla. Ahora bien, si construyes demasiado deprisa, tus centrales nucleares podrían ser incapaces de suministrar toda la energía que deseas. Ten en cuenta que deben abastecer los edificios y mantener las torretas activas. Si le exiges demasiado a tus centrales, puedes hacer que tu producción de unidades sea más lenta de lo deseable. ¿Solución? Antes de lanzarte como un loco a construir, asegúrate de que tienes la energía suficiente para hacerlo. Otra posibilidad puede ser forzar tus generadores. Si optas por ello, hazlo durante un período de tiempo más bien corto. De lo contrario, saltarán por los aires debido a la sobrecarga de trabajo.

DOSIFICACIÓN DE UNIDADES

No te agobies si ves que tus unidades con más experiencia en el campo de batalla lo están pasando mal. Tus hombres más veteranos tienen la capacidad de regenerarse. Si ves que alguna con muchos

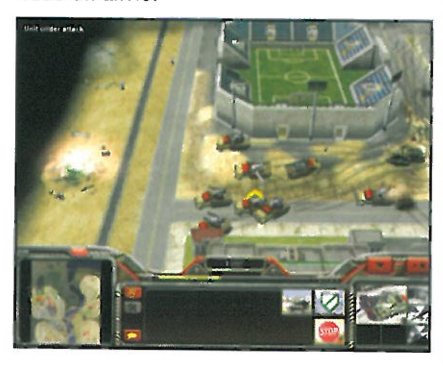


galones está bastante dañada, dale un respiro. En un par de minutos, estará de nuevo lista para ponerse de nuevo a la cabeza de tu ejército. Esto requiere por tu parte una buena dosis de sangre fría. Aunque te parezca que en un momento dado puedes pedirle más a una de las unidades veteranas, es mejor que pongas el juego en pausa y te lo pienses un par de veces. Las unidades con experiencia deberían llegar (no todas, pero si un gran número de ellas) vivas al final del combate. Créenos si te decimos que te sacarán de un aprieto más de una vez.



DESTRUCCIÓN
Construye más de un silo nuclear, un cañón de partículas o silo de misiles Scud (dependiendo del bando con el que estés jugando). Aunque sea una inversión cara, debes hacerla para poder defenderte con ciertas garantías en las últimas misiones de las campañas.

DINERO
No se ganan las guerras sin dinero. Es un hecho. Siempre que estés falto de recursos, puedes vender los edificios que no estés usando en ese momento. No es que te vayas a volver rico, pero te ayudará. Además, todos los bandos del juego tienen algún recurso para poder sacarse un dinerillo extra en las misiones avanzadas (que son, obviamente, en las que vas a necesitar más recursos). Si juegas con la GLA, puedes echar mano del mercado negro. Si lo haces con China, ponte en manos de los hackers. En cambio, si optas por dirigir las tropas del tío Sam, puedes contar con las plataformas de recursos. También puedes capturar pozos petrolíferos. De esta manera, recibirás dinero cada pocos segundos. Todo un alivio.



CAMPAÑA DE CHINA

PEKÍN

1 En la introducción a esta misión, serás testigo de un atentado terrorista a gran escala (minibomba nuclear incluida) en Pekín. Empiezas con tu base ya montada, así que mueve tus unidades por el mapa hacia el sur, sin cruzar el puente, para buscar los supervivientes de la catástrofe.

2 Encontrarás varios tanques, entre ellos dos Overlord. Después de esto, mueve tus tropas hasta cruzar el puente del centro del mapa. Varios cazabombarderos chinos acabarán con algunos terroristas de la GLA. Llega el momento de seguir avanzando.



3 Puedes hacerlo por la rampa de la derecha (hay bastante resistencia) o bien optar por el camino más largo, por la izquierda (mucho menos defendido). Destruye el almacén de cabezas nucleares de la GLA y termina la misión. Recuerda que, a medida que la guerra se recrudezca y liquides más enemigos, ganarás puntos de experiencia que podrás intercambiar por habilidades en el cuartel general.

HONG KONG

1 Los espías chinos han descubierto la célula de la GLA, escondida en el centro de convenciones de Hong Kong. Tendrás que destruir el edificio que usan los terroristas como base y arrasar de paso las construcciones adyacentes a él. El puente por que el que avanzas hacia el centro de convenciones será destruido, de manera que pierdes la mayoría de tus tropas.



2 Aquí es donde verdaderamente comienza la misión, con un par de camiones de construcción, algunos créditos y un puñado de soldados. Construye todos los edificios necesarios y comienza a recolectar recursos. De vez en cuando, serás atacado por ambos costados de la base, así que pon un par de torretas y algún búnker si lo crees necesario. En la zona norte, podrás encontrar una nueva pila de recursos. Sube por el puente para llegar a ellos.

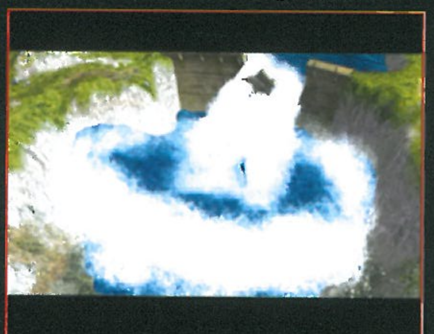
3 Un poco a la derecha está situada una pequeña base enemiga que produce unidades que usarán lodo tóxico, muy peligroso para tu infantería pero inofensivo para tus tanques. Así que ya sabes. Hecho esto, mueve tus tropas hacia el centro de convenciones y aniquila toda resistencia.

PRESA DE LAS TRES GARGANTAS

1 Los terroristas de la GLA no se rinden fácilmente. En esta ocasión, se han apoderado de la presa de las Tres Gargantas. Tendrás que destruirla para librarte de ellos y reconstruir tu ejército. Usa los tanques que tengas disponibles para proceder a la destrucción. Después de eso, ya les habrás cortado el paso a los terroristas.

2 Eso sí, la desaparición de la presa descubrirá un nuevo camino por el que los terroristas tienen acceso a tu base. Así que fortifica rápidamente la entrada para evitar males mayores. Explora la zona en busca de recursos. Al norte, encontrarás un par de fábricas abandonadas que te darán diferentes bonificaciones. Para capturar estas fábricas, tendrás que desarrollar la habilidad de los guardias rojos en las barracas. Usa también la habilidad de tu general para minar la zona y complicar así el acceso a la base.

3 También podrás construir un par de aeropuertos y usar tus MIG para que patrullen la zona y ataquen cualquier objetivo. No te olvides de tu agente especial, un Loto Negro que te servirá de mucha ayuda gracias a sus habilidades especiales.





4 Si notas que la batalla se te pone cuesta arriba, puedes establecer el punto de encuentro de las fábricas de unidades en el frente, así te evitas tener que moverlos tú desde las factorías a la batalla. Usa también la habilidad del general de artillería pesada: destrozará a cualquier enemigo o estructura que se resista. Cuando acabes con el centro de comando de la GLA, habrás acabado la misión.

MONTAÑAS TANGGULA

1 La acción se traslada a las montañas de Tanggula. La GLA ha construido una fábrica de armas biológicas que deberás destruir con la ayuda del agente Loto Negro o bien con las habilidades de los hackers, una nueva unidad de infantería.



2 Debes avanzar por un camino serpenteante hasta llegar a tu objetivo. No destruyas la fábrica de vehículos: Loto Negro puede apoderarse de ella y así dispondrás de vehículos para seguir tu ruta. Opcionalmente, podrás capturar instalaciones abandonadas, con el consiguiente aumento de recursos.

3 Ten especial cuidado con tu infantería, es muy vulnerable a los ataques tóxico-biológicos. Siempre que puedas, mantenlos detrás de tus tanques o resguardados en los edificios cercanos. Con la ayuda de tus unidades pesadas, ve abriéndote paso hasta la base de la GLA, donde capturarás todas las instalaciones que puedas para usar sus recursos y construir así más unidades.

4 El siguiente movimiento ya te lleva al objetivo final. Ve moviéndote entre varios edificios repletos de terroristas hasta destruir los antiaéreos, momento en el que tu aviación hará acto de presencia. Fin de la misión.

BALYKCHY

1 La GLA ha tomado posiciones estableciendo cuatro bases a lo largo del mapa. Tienes que destruirlas y, por suerte, dispones de un gran arsenal. Eso y las habilidades de tu general (campo de minas, bombardeo a larga distancia) son suficientes para destruir las cuatro bases.

2 Construye primero un par de MIG para defenderte de los jeeps con lanzacohetes. Mucho cuidado, porque tus torretas no tendrán el suficiente alcance para eliminarlos. Cuando ataques, podrás ver que en tu camino se interponen una serie de minas. Desactívalas o dispárales desde una distancia prudencial para eliminar la amenaza.

3 Una buena estrategia para pasar esta fase: manda tus tanques reforzados por el Loto Negro y algún que otro hacker a capturar los edificios enemigos. Procura sembrar de minas el camino por el que suelen atacar los terroristas y construye un par de torretas para dejar bien defendida tu base mientras atacas. Si te ves falto de recursos, captura las instalaciones abandonadas. Cuando te apoderes de las bases, la misión finalizará.

BISHKEK

1 Debes impedir la llegada de un tren que transporta tropas terroristas. Para ello, tienes que destruir el puente por el que pasa. Cuentas con muy pocos recursos y, además, no puedes construir más edificios. Para conseguir más material puedes ordenar a tus hackers que los busquen en Internet; con el tiempo aprenderán a buscarlos de forma mucho más eficaz.

2 Mueve tus tropas de la zona noreste, cruzando los puentes hasta llegar a una estación de trenes. Allí, un poco más al norte, darás con dos bases llenas de recursos. También puedes evitar mandar a todas tus tropas hasta allí con sólo ordenar al Loto Negro que se apodere de los edificios. Exprimidas estas construcciones, muévete hacia el oeste, cruzando de nuevo el río, hasta que llegues a un campo de fútbol.

3 Los terroristas te lanzarán granadas, cosa que no da demasiados problemas a tus tanques Dragon o Gattling. Destruye el estadio y avanza hacia el norte arrasando todos los edificios enemigos. Cuando llegues al puente del tren, recurre a los servicios del Loto Azul para que lo destruya.



DUSHANBE

1 Ahora que ya has llegado hasta la cúpula principal de la GLA es hora de vengarse de los terroristas responsables del atentado. El gobierno te ha dado autorización para usar armas nucleares. En el tramo inicial de esta fase tendrás que asentarte en la zona situada más al sureste y después eliminar el campamento terrorista. Procura construir los edificios importantes lo más al sur posible porque los ataques de los terroristas se producirán en la zona del norte. Pon torretas en ese lugar.



2 Intenta mantener minado el acceso a tu base. Es muy probable, además, que tengas problemas de recursos. En ese caso, nada más efectivo que los hackers. Monta un ejército lejos del campo de batalla y ordena a tus piratas informáticos que accedan a Internet. Son unidades caras en un principio, pero a la larga salen rentables. Cuando tengas suficiente dinero, comienza a producir tanques Overlord con torretas Gattling y de propaganda (éstas benefician a tus unidades reparándolas o curándolas).

3 Construye un silo nuclear o dos (siempre y cuando tengas el dinero suficiente) y comienza a bombardear la zona enemiga. Usa las habilidades de tu general, como la reparación instantánea de unidades o el bombardeo de artillería pesada. Una buena arma defensiva son los cañones Inferno.

Avanza con los Overlord por todo el mapa hasta el norte, destruyendo cuanto puesto defensivo te encuentres por el camino hasta llegar a la plataforma de lanzamiento de misiles Scud. Si acabas con todos los edificios de la GLA, completas la campaña de China.



CAMPAÑA DE LA GLA

SHYMKENT

1 Tienes que devolver la pelota a los chinos aniquilando una presa. Alcanzar este objetivo es muy sencillo, basta con seleccionar varias camionetas y enviarlas directamente a por la presa. Son tan rápidas que no serán alcanzadas por los tanques o los soldados chinos y podrán llegar a su objetivo, destruirlo y hacerte pasar de fase.





ALMATY

1 Tu ejército necesita fondos para reconstruirse y así liberar el mundo de la opresión capitalista. En esta misión, tienes que recaudar dinero para tu campaña contra Estados Unidos y China. Qué mejor manera para hacerlo que asaltar los convoyes de suministros de la ONU y robarles los víveres.



2 Primero tendrás que impedir que cualquier clase de convoy pase por el pueblo del centro del mapa. Sitúa allí el punto de salida de tus unidades. Después, construye la casa del vendedor de armas y compra camiones de cuatro cañones y tanques Escorpión y recluta en tu cuartel unos cuantos soldados RPG. Mételos en los edificios del pueblo central.

3 Podrás conseguir recursos necesarios para completar la misión de diferentes maneras: destruyendo los convoyes, destruyendo los edificios de los ciudadanos de la zona o derribando los transportes aéreos de los americanos.

ASTANA

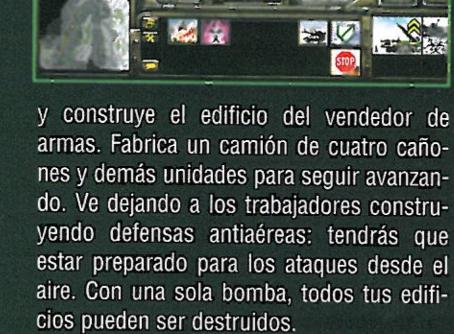
1 En tu carrera por almacenar recursos, llegas a Astana, una población que se unirá a tu causa. Gracias a ello, se produce una revuelta en la ciudad. A medida que eliminas policías y destruyes edificios, vas ganando recursos. Las nuevas unidades son bastante interesantes (hombres bomba, francotirador, tractor de toxinas, lanzacohetes...).



2 De lo que se trata es de defenderte de los estadounidenses y de los chinos. Si decides atacarles y destruir su centro de mando, descubrirás una gran cantidad de recursos que podrás utilizar en la siguiente misión. En vez de atacar a cualquiera de los bandos enemigos, puedes optar simplemente por destruir la ciudad y conseguir el dinero.

INCIRLIK

1 Para demostrar a los yanquis que no pueden ser tan arrogantes, tendrás que defender tu ciudad de los continuos ataques aéreos. Recluta un puñado de soldados RPG

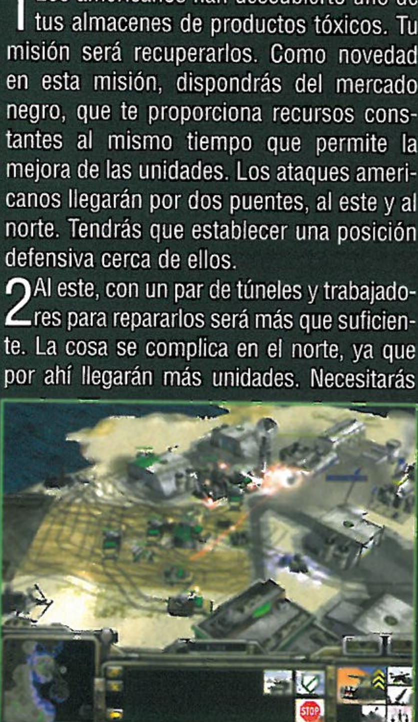


y construye el edificio del vendedor de armas. Fabrica un camión de cuatro cañones y demás unidades para seguir avanzando. Ve dejando a los trabajadores construyendo defensas antiaéreas: tendrás que estar preparado para los ataques desde el aire. Con una sola bomba, todos tus edificios pueden ser destruidos.

2 Cerca de tu base, hay una gran pila de recursos. Ve a por ella. La mayoría de las unidades que necesitarás a continuación requieren tener el palacio construido e incluso otras como el tanque Marauder requerirán la habilidad especial del general. La pieza fundamental de tu ejército será el lanzamisiles Scud. Las defensas antiaéreas estadounidenses intentarán destruir tus misiles. Un consejo: lanza varios a la vez. Será coser y cantar entrar en su base y destrozarlo todo.



MAR DE ARAL



1 Los americanos han descubierto uno de tus almacenes de productos tóxicos. Tu misión será recuperarlos. Como novedad en esta misión, dispondrás del mercado negro, que te proporciona recursos constantes al mismo tiempo que permite la mejora de las unidades. Los ataques americanos llegarán por dos puentes, al este y al norte. Tendrás que establecer una posición defensiva cerca de ellos.

2 Al este, con un par de túneles y trabajadores para repararlos será más que suficiente. La cosa se complica en el norte, ya que por ahí llegarán más unidades. Necesitarás







un nutrido grupo de tanques y a tu francotirador en alguno de los edificios cercanos para mantener a raya al enemigo. Lo primero que tienes que construir es el palacio y las barracas, luego el mercado negro.

3 Cuando llegue la hora de atacar la base americana, ve por el norte. Mucho ojo. Lleva camiones con cuatro cañones y tanques. Tus silos tóxicos son bastante vulnerables. Si son destruidos, provocarían una reacción en cadena. Así que lo mejor es usar unidades que disparen munición sin área de efecto. Elimina a los americanos y toma los búnkeres de almacenamiento para completar la misión.

LENGER

1 Lo que hay que hacer ahora es acabar con los aliados que te han traicionado uniéndose a la causa china. Mucho cuidado por la zona del suroeste, lugar por el que llegan continuamente refuerzos de los enemigos. Fortifícalo fuertemente mientras recolectas los recursos. Los traidores montarán un silo de misiles Scud, cosa que te puede causar importantes daños.

2 Construye tanques y camiones con cuatro cañones. Si te da tiempo, crea también el francotirador, que te librará de toda la infantería que se acerque a tus líneas. Para garantizar el éxito de esta misión, algunas de tus unidades deberán ser sacrificadas como hombres bomba. Lánzalos contra las unidades y edificios enemigos.

3 Usa también los camiones explosivos cuando la entrada a la base de los traidores esté sin defensas. Tu objetivo prioritario será su silo de misiles. Cuando tengas la base enemiga más o menos destruida, mueve las unidades y destruye todos los edificios que queden en pie para acabar la fase.

BAIKONUR

1 Tendrás que capturar el cañón satélite de los americanos y un misil de los chinos. Empezarás en la esquina suroeste del mapa. A tu derecha, cruzando la vía del tren, encontrarás la base norteamericana. Al este, la china.

2 Elige las habilidades del general y ponte manos a la obra. Construye todos los edificios necesarios hasta que puedas



fabricar el silo de misiles Scud para lanzar de este modo una lluvia sobre las bases enemigas. Dos o tres, mejor que uno. Es probable que los chinos lancen un ataque nuclear, así que haz que todos tus edificios estén lo suficientemente separados los unos de los otros para minimizar los daños.

3 Con la ayuda de tus misiles y de los tanques Marauder, así como de los camiones con cuatro cañones, podrás destruir las defensas de la base americana. Cuando esté libre de amenaza, trae a tus soldados para capturar los edificios y usarlos a tu antojo. Con ellos, ya tienes a tu disposición una nueva y poderosa arma: el cañón de partículas. Es lo ideal para capturar el misil chino situado al noroeste del mapa y terminar la campaña con la GLA.

CAMPAÑA DE ESTADOS UNIDOS

BAGDAD

1 Tu primera misión manejando a las fuerzas de Estados Unidos pasa por destruir el silo de misiles que la GLA está usando contra la población de Bagdad. Para ello, cuentas con la ayuda de los típicos soldados de infantería, los transportes Humvee y los tanques Crusader.

2 Tras la pequeña batalla inicial, marcha con tus tropas al centro de Bagdad y libera a los pilotos situados al este. Continúa después hacia el norte, donde encontrarás el silo. Si lo destruyes, finalizas la misión.

AL HANAD

1 Tus helicópteros han seguido a los líderes de la GLA hasta Yemen, pero han caído en una emboscada y han sido capturados. Tienes que rescatarlos. Asigna algunas tropas a la defensa de tu base y empieza a rastrear Yemen con las restantes.

2 A medida que avances en el mapa, irás viendo las localizaciones de los pilotos. Desarrolla la habilidad de tu general para construir tanques Paladin, muy apropiados



para circular por las calles de Yemen y efectivos contra los cohetes defensivos de los terroristas. Cada piloto que rescates debe ser introducido en un vehículo y devuelto a la base.

3 Cuando hayas rescatado a los tres, la misión finaliza. El tercer piloto es el más complicado, porque está retenido en una base de la GLA. Con la ayuda de los Comanche que patrullan la zona, podrás entrar y rescatarlo sin más problemas.

NORTE DE KAZAJSTÁN

1 Las tropas estadounidenses del norte de Kazajstán se han visto obligadas a retirarse dada la superioridad numérica de la GLA. Tu misión es cubrir a esas tropas en su camino de vuelta. Para ello, cuentas con la ayuda de los helicópteros Comanche. Se trata de una misión simple.

2 No te preocupes por los helicópteros, ya que las tropas de la GLA sólo pueden atacar a las unidades terrestres. Envía tus tropas al punto de salida. Tendrás que mejorar tus helicópteros para que puedan lanzar una lluvia de cohetes sobre un punto determinado, lo que frenará notablemente la persecución terrorista.

3 También puedes proteger la ruta de retirada con torretas de misiles Patriot, pero no hará falta si cuentas con el número suficiente de helicópteros Comanche. La misión terminará cuando elimines a todos los perseguidores de la GLA. Ahora bien, protege la base, porque algunos terroristas intentarán atacarla.

COSTA DE KAZAJSTÁN

1 Tus espías han descubierto el campamento secreto en el que se entrenan las tropas de la GLA en la costa de Kazajstán. Como si



del desembarco de Normandía se tratase, atracarás en una playa con todas tus tropas. Entre el caos reinante, deberás destruir los antiaéreos de los terroristas situados en el noroeste. La combinación entre tus Crusader y los lanzacohetes Maverick será lo mejor para conseguirlo.

2 Una vez destruidos los objetivos, un bombardero acabará con el resto de la base, que será justo el lugar en el que tienes que establecerte para coordinar los ataques al centro clandestino de la GLA. Tendrás primero que defender tu perímetro y enviar tropas al centro del escenario, donde encontrarás un poblado: mete a tus soldados con bazuca en los edificios cercanos a la base de la GLA.

3 En esta pantalla, te quedarás rápidamente sin recursos, así que lo mejor será capturar un par de pozos petrolíferos situados al sureste del mapa. Para ello, usa la habilidad de general de los paracaidistas. Si quieres revelar partes del mapa y mantenerlas actualizadas, tendrás otra habilidad del general que te proporcionará pequeños aviones espía.

3 En esta misión, son imprescindibles los tanques Paladin. Cuando tengas un buen número de unidades, lánzalas contra el enemigo hasta destruir todas las construcciones terroristas. Hay muchas formas para hacerlo: con helicópteros Comanche, tanques Paladin o usando los A-10 de las habilidades del general.

ZONA DESMILITARIZADA DE KAZAJSTÁN

1 Hay una conferencia de paz en Kabara, y los terroristas de la GLA la boicotearán con un atentando para construir después una base al otro lado del río. Tu misión es impedir que se asienten allí. Ésta es una de esas misiones que debes planificar con antelación.



2 En un principio, destruir la base de la GLA sería sencillo. Incluso con las unidades con las que comienzas la pantalla podrías hacerlo. Pero no lo hagas, ya que empezaría una segunda parte más difícil que la primera. En primer lugar, ataca la base que indican los objetivos de la misión, pero ojo, no destruyas el centro de mando porque pasarías a la segunda parte de la misión.

3 Construye un aeropuerto y todos los demás edificios especiales con los que no cuentas desde un principio. Pon un par de torretas donde estaban las de la GLA y mueve el Comanche hasta allí. Ordénale que guarde la zona. Manda también los tanques que tengas. Si ves que tus recursos no son suficientes, ponte a recolectar los de la antigua base de los terroristas.



4 Cuando consideres que estás listo para defenderte, destruye el centro de mando de la base. A continuación, construye todos los Comanche que puedas y utiliza conjuntamente las habilidades de detección del general para averiguar por qué lugar ataca el enemigo. Mucho ojo con el silo de misiles Scud de la GLA. Tendrás que destruirlo lo antes posible o la misión se te pondrá cuesta arriba. Para neutralizarlo, usa tus A-10 o los Comanche.

5 En el extremo noreste del mapa, encontrarás dos edificios que debes capturar (dos pozos petrolíferos). Hacerlo revitalizará tu economía. Ten mucho ojo con las unidades antiaéreas y con los soldados RPG, ya que tus Comanche son especialmente vulnerables ante este tipo de armas.

6 A tu defensa tienes que añadirle más unidades, como los camiones con misiles Tomahawk y alguna que otra torreta. Una vez que captures los pozos petrolíferos, el enemigo caerá debilitado, esperando que le asestes el golpe final.

SUDESTE DE KAZAJSTÁN

1 Un general chino renegado se ha unido a la GLA. Sus tropas y habilidades pasan a formar parte del ejército terrorista. Tendrás que acabar primero con los terroristas y después con los chinos. Esta misión parece complicada, pero en realidad es muy sencilla.

2 Primero coloca las torretas Patriot en los accesos de tu base. Tu comando puede encargarse de una de las zonas, ya que se le da muy bien la infantería. Si ves que un lugar es más atacado que otro, mándalo allí a defender.

3 Construye todos los edificios y elige las habilidades del general. Si construyes todas las edificaciones, contarás con un gran arsenal de destrucción masiva. Con el cañón de partículas, por ejemplo, puedes moverte una vez lanzado. Entre eso, la bomba de NAPALM y los bombarderos más un contingente de helicópteros Comanche, ataca la base de la GLA situada al noreste.

4 Los aliados chinos de la GLA comenzarán a preparar su bomba atómica para lanzártela, pero cuando ya sepas cuál es su situación en el mapa no tendrás siquiera que mover tus tropas para neutralizarla. Basta con que uses tus armas de destrucción masiva para atacar el silo. Hecho esto, ataca el centro de mando. Misión finalizada.

AKMOLA

1 Las fuerzas de Estados Unidos han rodeado a los terroristas en su propia capital y tendrás que acabar con ellos de una vez por todas. Los chinos han sumado sus fuerzas a las tuyas, así que dispondrás de toda su tecnología. La GLA usará sus armas nucleares mientras se defiende, pero en esta ocasión no le darás ni tiempo para lanzar sus Scud. Usa los A-10 y el NAPALM para destruir su silo.

2 Pon varias torretas Patriot en los accesos a tu base y captura los edificios que los chinos han dejado a tu servicio. Desarrolla ambos bandos hasta conseguir armas de destrucción masiva como la bomba nuclear y el cañón de partículas. Para conseguir recursos adicionales, forma a los hackers en las barracas chinas y construye varias pistas de suministros americanas.

3 El escenario está dividido por una muralla que te impide el paso y tras el que se refugiará la infantería terrorista. La mejor táctica es crear varios tanques Overlord y camiones americanos con misiles Maverick, aparte de los muy útiles Comanche. Con todos ellos, destruirás cualquier unidad.





El juego más polémico del año es también **el más exigente**. En *Unreal 2* dirigirás a tu propio equipo de marines, **te infiltrarás en fortalezas enemigas** y hasta deberás construir **perímetros de seguridad**. Pero todo ello resultará un poco más fácil si dejas que te echemos una mano. Las misiones que **se alternan con tus visitas** a la nave Atlantis se las traen.

UNREAL II THE AWAKENING

AVALON

OBJETIVOS:
- **A** Ir al elevador.
- **B** Superar el programa de entrenamiento TCA.

1 Nada más llegar al centro de operaciones, el general Hawkins te dará dos opciones: puedes realizar un curso de recuperación o regresar a tu nave. Elige realizar el circuito de entrenamiento, introdúcete en el elevador (A) y dirígete al sótano de la base.



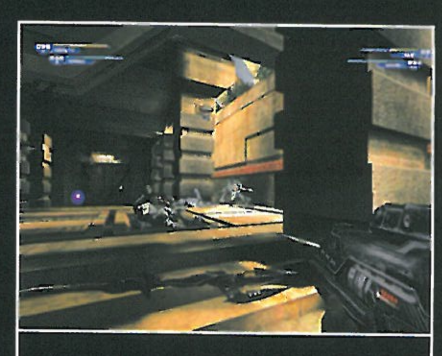
2 Allí deberás enfrentarte a una serie de sencillas pruebas (B) que requieren agilidad con el teclado y el ratón y destreza con las armas. Una vez superado el tutorial, empieza la verdadera acción. Regresarás a tu nave y conocerás a la atractiva Aida. Ella también te dará dos opciones, o bien realizar una inspección de reconocimiento por toda la nave o ir directamente al grano y analizar el informe de la primera misión.

3 Tras explorar y conocer a todo el personal de la nave, dirígete a la sala de informes para reunirte de nuevo con Aida. Hay que introducirse en un enorme complejo minero, salvar a todos los humanos que aún sigan vivos y salir por piernas. Abandona la sala de información y entra por la puerta de enfrente. Un estrafalario tipo llamado Isaak se encargará de informarte sobre el armamento y la munición. Sal de la armería, dirígete hacia la derecha e introdúcete en el interior de la pequeña nave.

SANTUARIO

OBJETIVOS:
- **A** Investigar las instalaciones de Santuario para descubrir la causa de la señal de socorro.
- **B** Llegar al edificio del generador.
- **C** Rescatar a Miller.
- **D** Encontrar la sala de control del generador.
- **E** Reactivar el generador.
- **F** Recuperar el artefacto de la parte inferior del generador.
- **G** Salir del generador.

1 Cruza el patio exterior repleto de cadáveres y entra por la puerta situada al otro extremo. Baja por las escaleras, sigue por la puerta situada al final de las mismas y presenciarás la muerte de uno de los operarios de la mina. Introdúcete en la galería llena de tuberías de la derecha, gira luego a la izquierda y alcanzarás una enorme sala con los



primeros enemigos. Son cinco alienígenas que enviarás al otro barrio en menos que canta un gallo.

2 Un tipo llamado Miller, que está escondido en el interior del edificio del generador, se pondrá en contacto contigo a través de una de las cámaras de seguridad del recinto (A). En teoría, deberás rescatarle.

3 Introdúcete por la trampilla que se abrirá en el suelo, bucea en dirección a la galería de la derecha e irás a parar al pie de unas escaleras. Sube por ellas y acaba con todos los alienígenas que pueblan el pasadizo. Luego sigue por las escalinatas instaladas en la pared y alcanzarás otro largo pasadizo. Una manera fácil de ahorrar munición consiste en disparar sobre las bombonas de gas cuando los alienígenas se hallen cerca de ellas. Tampoco pierdas de vistas a los que te atacarán por la espalda.

4 Dirígete al otro extremo del patio exterior y entra por la puerta móvil de la derecha. Al final de otro pasadizo repleto de tuberías, te espera la sala del desagüe. Dada la cantidad de enemigos en la zona, la mejor opción es utilizar repetidas veces el lanzagranadas sin moverte apenas de la puerta de entrada.

5 Entra por la puerta de seguridad y luego en el elevador. El trayecto de subida será interrumpido por un skaarj. Cuando el alienígena entre en el elevador, utiliza el disparo secundario de la Duster y acabarás fácilmente con él. Sal del elevador estropeado e introdúcete en el otro, el situado un poco más a la derecha.

6 Hazte con la armadura y el botiquín debajo de las escaleras, sube por las mismas y llegarás a un patio exterior en donde te atacará un nuevo skaarj. Continúa por la puerta situada al otro extremo y llegarás de nuevo al exterior. Allí vas a ser víctima de una pequeña emboscada: te atacará un skaarj acompañado de





unos cuantos alienígenas azules. Cuando hayas acabado con ellos, recoge la munición escondida en el arroyo de la derecha y continúa por la pasarela de metal de enfrente hasta llegar al edificio del generador (B). Allí, tres skaarj te darán una calurosa bienvenida.

7 Dirígete hacia la zona derecha del edificio y verás cómo acaban con la vida de Miller (con lo que el objetivo C queda anulado). Continúa caminando por la pasarela e introdúcete por la trampilla del suelo. Sal al exterior, dirígete hasta al final de la pasarela y accede al interior por la puerta de la izquierda.

8 Sube al elevador. En cuanto avances unos pocos metros, serás atacado por un skaarj. Ve hacia la puerta del otro extremo del pasillo. Verás que la puerta que da acceso a la sala de control del generador está estropeada. Introdúcete en el agujero que hay a la izquierda y avanza en cuclillas hacia la derecha para llegar al panel de control (D). Ten cuidado, ya que en esta zona hay dos skaarj esperándote.

9 Pulsa los dos paneles de anulación de emergencia que hay en uno de los lados de la sala y podrás reiniciar el generador (E). Vuelve sobre tus pasos para alcanzar de nuevo el exterior y entra de nuevo en el núcleo del generador. De lo que se trata ahora es de ir saltando sobre las diferentes plataformas móviles del generador hasta llegar al pie del mismo. Procura evitar los rayos láser o morirás en el acto.

10 Una vez te encuentres en la parte inferior, ve hacia el cadáver de Miller y recoge el extraño artefacto (F) que hay a su lado. A los pocos segundos, serás atacado por un poderosísimo skaarj. Para acabar con él, mantente siempre a una distancia prudencial y utiliza el lanzagranadas Hydra. En cuanto destruyas al monstruo, entra en el elevador situado en la parte central del generador y sal del complejo (G). Serás rescatado.

PANTANO

OBJETIVOS:

- A Seguir las indicaciones hasta el lugar en que se estrelló la nave.
- B Contactar con los marines supervivientes.
- C Acompañar a los marines hasta el claro en que está la baliza-guía.
- D Defender el claro hasta que llegue el Atlantis.



1 La nave de los marines que transportaba el extraño artefacto se ha estrellado. Necesitan que vayas en su ayuda y que los dirijas hasta un claro lo suficientemente grande para que la nave Atlantis los pueda rescatar. Para localizar a los marines, avanza unos metros al frente y luego dedícate a seguir las balizas de color rojo (A).

2 Habla con el jefe de los marines (B). Te indicará que tiene localizado un claro no muy lejos de la posición en que te hallas. A partir de aquí, te espera un largo paseo por el interior del bosque en el que seréis atacados por decenas de alienígenas. Procura no alejarte demasiado de tus compañeros (C) o te perderás.

3 Ya en el claro, recoge el armamento, la munición y recupera la vitalidad y el escudo. Los marines protegerán la zona (D) con campos de energía, pero los alienígenas harán todo lo posible para que no abandonéis el planeta y atacarán en grandes grupos. Tendréis que resistir las embestidas alienígenas durante los cinco minutos (en tiempo real) que tardará la nave Atlantis. Utiliza la escopeta recortada para eliminar a los peligrosos skaarj y la Duster para acabar con los alienígenas azules.





A BORDO DE LA ATLANTIS

Habla con el simpático androide Ne'-Ban y a continuación dirígete a la sala de control para recibir el informe de Aida. Próximo destino: Infierno, una luna congelada. Se ha perdido toda comunicación con su centro de investigación, así que debes investigar qué diablos ha sucedido. Dirígete a la sala de armamento e Isaak te hablará de los nuevos juguetes que ha creado para ti. Sin más preámbulos, dirígete a la nave de lanzamiento y abandona la Atlantis.

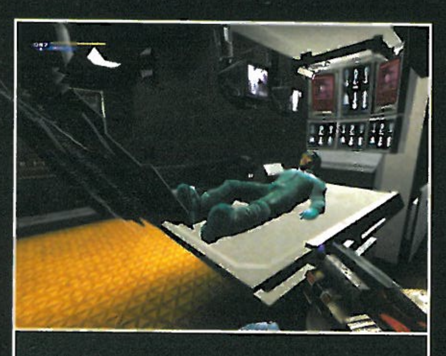
INFIERNO

OBJETIVOS:

- A Entrar en la instalación.
- B Investigar por qué se produjo la pérdida de contacto.
- C Curar al superviviente.
- D Atravesar el fuego para acceder a la sala de control.
- E Reactivar el ventilador para que disipe el gas.
- F Acceder a la sala de control del laboratorio del nivel superior.
- G Abrir el cierre del compartimiento.
- H Encontrar la causa de la amenaza arácnida.
- I Entrar en la cúpula central.
- J Derrotar a la reina.
- K Hacerse con el artefacto.



1 Sólo hay un camino que lleve al centro de investigación. Limítate a avanzar y muy pronto llegarás al puente. El animal que lo vigila es grande, pero puedes liquidarlo con un par de disparos de la Duster. Al final del puente, encontrarás un elevador que te llevará hasta el interior de la instalación (A).



2 A los pocos metros, el sistema de seguridad se pondrá en marcha bloqueándote el paso. Afortunadamente, ahí está Aida para vulnerar la seguridad del sistema y sacarte del apuro. Sigue avanzando y serás testigo del estado en que ha quedado el centro (B). Introdúcete por la primera puerta a la izquierda y un elevador te llevará a la planta inferior.

3 En el otro extremo de la sala, encontrarás el lanzallamas. Cruza la puerta circular, y al final del pasadizo accederás al interior de lo que parece una especie de centro médico. En una de las camillas, encontrarás al superviviente que debes curar (C). Te acompañará al elevador e introducirá un código secreto en el panel para desbloquear la puerta. Entra luego en el elevador de la izquierda.

4 Tras avanzar unos metros, serás atacado por las arañas responsables de todo el desorden de la estación. Es el momento de utilizar el lanzallamas. Al final del pasillo encontrarás un enorme generador de energía iónica. Sigue por la puerta de la derecha y otro montacargas te llevará hasta la parte superior del generador.

5 Introdúcete en el ventilador de la derecha y continúa por el conducto hasta que encuentres el panel que activa el mecanismo (E). Sal del conducto y ve a la puerta de la derecha. Tras la siguiente puerta, te espera todo un festín de armas y munición. Sin embargo, debes destruir antes las viscosas telas de araña que cuelgan del techo.

6 Sigue por el pasillo, ve al otro extremo de la sala del generador y sube por las escaleras. Destruye todas las mucosidades verdes del suelo y sube por las escaleras situadas al otro lado. Tras la puerta de la izquierda, te espera una sala con otro generador y llena de botiquines y munición. Abandona la sala por el único camino posible y encontrarás un nuevo elevador.





7 Tras el viajecito, introdúcete en el pequeño elevador que hay detrás de la puerta de cristal. Continúa por el boquete que hay en una de las paredes de la derecha y llegarás a la sala de control (F). Debes poner en practica tu habilidad con el teclado y el ratón. Hay centenares de peligrosos rayos en la sala y deberás evitarlos, ya sea saltando o pasando por debajo de ellos.

8 Una vez frente al panel de control, pulsa sobre el interruptor de la izquierda para anular el cierre del compartimiento (G) y luego haz lo mismo con el interruptor derecho para desactivar los rayos de plasma. Utiliza de nuevo el elevador y cruza la enorme puerta de enfrente. Tras ella te esperan un pasillo lleno de arañas y la sala del generador principal (H). Ve hacia la derecha y llegarás a una sala con un elevador.

9 Estás frente al laboratorio de atmósferas. Está cerrado, así que debes utilizar el elevador situado a la derecha. Camina hacia el panel de control, pulsa el interruptor del rayo de plasma, el interruptor que anulará el cierre del compartimiento y los tres interruptores de presión de la cámara central. Utiliza el elevador y continúa por la puerta situada más a la izquierda.

10 Recoge la munición y los botiquines y entra después en la cámara central por el boquete (I). Cruza el largo y estrecho conducto. Serás atacado por decenas de pequeñas arañas. Al final del conducto, activa los controles de escotilla y sigue por el conducto de la derecha. Tras alcanzar la sala del generador, sigue por la primera puerta a la derecha.

11 Después de superar varias salas repletas de arañas, llegarás ante un elevador que lleva a otro panel de control. Acciona el interruptor que anula el cierre del compartimiento, desciende por el elevador e introdúcete por la puerta situada más a la derecha. Métete en el boquete del suelo, baja por las tuberías y salta hasta la parte central de la sala inundada.

12 Recoge toda la munición y los botiquines y sigue recorriendo el túnel. Al final te espera una enorme sala en la que se halla el extraño artefacto. Baja por las tuberías hasta el centro de la sala y serás atacado por una gran araña. Para derrotarla, sitúate en la parte superior de la tubería por donde has accedido a la sala. Desde esta posición, serás inmune a los ataques arácnidos. El lanzagranadas te permitirá acabar con la araña gigante (J). Después, utiliza los controles del centro de la sala para detener el rayo de plasma y apodérate del artefacto (K).

A BORDO DE LA ATLANTIS



Nada más bajar de la nave, Aida te comunicará que el Comandante del sector quiere hablar contigo. Dírígete a la sala de comunicaciones y pulsa sobre el teclado para empezar la conversación. Luego habla de nuevo con Aida. Si lo deseas, puedes hablar con Ne'Ban e Isaak antes de abandonar la Atlantis. Del primero recibirás información sobre todas las razas y planetas del universo de *Unreal II*. El segundo te hablará del nuevo armamento que ha estado fabricando para ti.

ACHERON

OBJETIVOS:

- A Encontrar el camino que lleva a la excavación.
- B Encontrar el artefacto.
- C Armar los tres detonadores.
- D Hacerte con el valioso artefacto.
- E Escapar en la lanzadera.

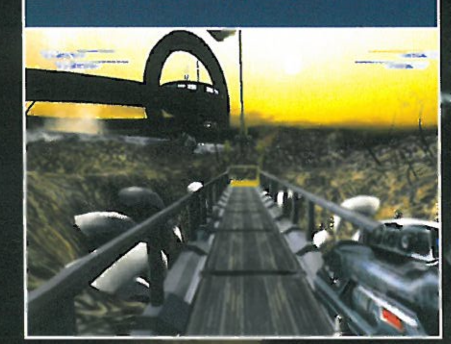


1 Tu nada sigiloso descenso al planeta Acheron provocará que los guardias de la excavación detecten tu presencia. Acaba con el que se te echará encima y sigue por la carretera. Unos metros más adelante, debes acabar con un par de guardias armados con lanzamisiles Shark. Hazte con sus lanzamisiles. Segundos después, se abrirá una compuerta situada tras la máquina de excavación y aparecerán otros tres guardias.

2 Tras la compuerta, encontrarás munición y un par de regeneradores de salud y blindaje. Sigue por el camino de la izquierda y utiliza de nuevo el Shark para eliminar a los tres enemigos situados junto a la máquina de excavación de la izquierda. Sigue avanzando y destruye la torreta de vigilancia automática de la plataforma de enfrente. Utiliza las escaleras para subir a dicha plataforma y te las verás con otros cuatro guardias.

3 En unos de los recovecos de la plataforma, encontrarás un regenerador de energía y una radio con la que puedes provocar a los guardias de la enorme galería subterránea para que salgan a buscarte y activen de paso el elevador.

4 Llega el momento de utilizar el elevador para sumergirte en las profundidades del planeta (A). Hay muchísimos enemigos en la larga galería que te espera a continuación y la visibilidad es casi nula. Por suerte, la mirilla del lanzamisiles dispone de un detector que te permitirá disparar a los enemigos antes de que ellos te detecten a ti. Al final de la galería, verás el artefacto que buscas (B) rodeado de tres detonadores.





5 Activa los tres detonadores (C) y recoge el artefacto (D) en cuanto exploten. Encontrarás dos regeneradores de energía y blindaje y abundante munición en la plataforma situada encima de tu cabeza. El lugar se viene abajo y hay que huir a toda prisa.

6 Tres obstáculos te separan del elevador. El primero, una especie de esporas que deberás eliminar antes de que se te echen encima. El segundo, un líquido verde cuyo contacto debes evitar. Y el tercero y último, los guardas de seguridad, que también intentan salvar sus pellejos. Ya en el exterior sólo te quedará dirigirte hasta tu nave espacial (E).

SEVERNAYA

OBJETIVOS:

- A Entrar en contacto con los marines supervivientes.
- B Salvar a los marines de los mercenarios que los atacan.
- C Infiltrarse en la presa.
- D Encontrar y armar la primera carga explosiva.
- E Encontrar y armar la segunda carga explosiva.
- F Encontrar y armar la tercera carga explosiva.
- G Escapar en cuanto todo explote.

1 Sigue el sendero y a los pocos metros encontrarás a dos marines aliados (A) que se esconden tras una roca. Uno de ellos abandonará su posición y será abatido. Recoge su rifle de francotirador y, desde detrás de la roca, acaba con los dos enemigos que te disparan (B). Tras hablar con el marine, sigue avanzando en dirección a la presa.

2 Mucho cuidado cuando te encuentres en las cercanías de tu objetivo. Dos guardias protegen la entrada y dos francotiradores situados en los ventanales de la presa acechan. Como era de esperar, la entrada principal a la presa se halla bloqueada y tendrás que encontrar un camino alternativo. Baja por las escalinatas y llegarás a una enorme tubería que no cesa de evacuar agua (C).

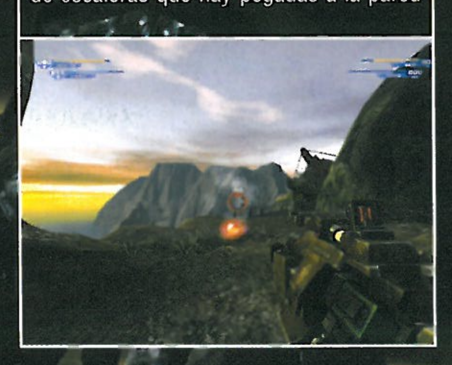


3 Empuña el lanzamisiles, métete en el agua y destruye la torreta automática de la pasarela de enfrente. Sube por las escaleras de la derecha y cruza la primera puerta a la derecha. Bajo las escaleras, encontrarás el pasillo que lleva al primer detonador (D). Después de activarlo, utiliza las escaleras que hay en la habitación y accede a la parte superior de las tuberías. Llegarás al techo de la sala de control.

4 Cuélate en la sala saltando desde la trampilla del techo y liquida a los dos guardias. En las taquillas, encontrarás chalecos, botiquines y munición. Pulsa sobre el panel de control para desbloquear las puertas y cruza la situada al otro extremo de la sala. Baja por las escaleras, entra en el primer piso y encontrarás el segundo detonador. Actívalo (E) y abandona la sala por la puerta que hay debajo del generador. Gira a la izquierda y encontrarás una sala repleta de depósitos.

5 En esta zona hay una serie de campos de fuerza, un par de torretas automáticas y cinco guardias enemigos. Puedes destruir los campos si disparas de forma continua sobre ellos. Para acabar con las torretas y los guardias, procura dispararles desde una posición desde la que no puedan verte. Sube por la rampa de la derecha, camina hasta el otro extremo y baja por la rampa de la izquierda.

6 Destruye el campo de fuerza de debajo de la rampa y luego haz lo mismo con la torreta situada unos metros a la izquierda. Sube por las tuberías en forma de escaleras que hay pegadas a la pared



de la izquierda y cruza la sala. Junto a un depósito, encontrarás la tercera y última carga (F). Después de activarla, dispondrás de cinco minutos para abandonar la presa (G) antes de que estalle todo.

7 La puerta de salida está justo delante, pero fuera te espera todo un enjambre de torretas de vigilancia y varios enemigos. La mejor opción pasa por intentar evitar todos estos obstáculos saltando por la izquierda hasta el piso inferior. Desde allí, podrás dirigirte sin demasiados problemas hasta tu nave.

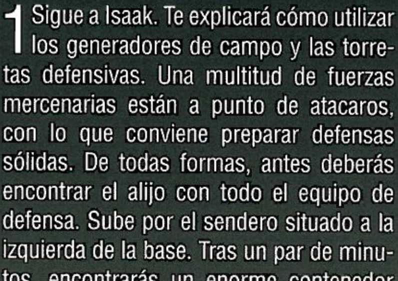
A BORDO DE LA ATLANTIS

En esta ocasión, será el buenazo de Ne'Ban quien te dé el informe de la misión. La nave Atlantis ha sufrido una grave avería y no queda otra opción que realizar un aterrizaje de emergencia en el planeta Severnaya para intentar reparar los desperfectos. Dirígete hasta la sala de armamento y habla con Isaak sobre los juguetes nuevos. Luego ve al lugar en que suele estar la nave de aterrizaje y baja la rampa.

KALYDON

OBJETIVOS:

- A Encontrar el alijo de equipamiento defensivo.
- B Preparar las defensas para recibir el asalto enemigo.
- C Defender el muro hasta que Isaak repare la Atlantis.



1 Sigue a Isaak. Te explicará cómo utilizar los generadores de campo y las torretas defensivas. Una multitud de fuerzas mercenarias están a punto de atacaros, con lo que conviene preparar defensas sólidas. De todas formas, antes deberás encontrar el alijo con todo el equipo de defensa. Sube por el sendero situado a la izquierda de la base. Tras un par de minutos, encontrarás un enorme contenedor repleto de generadores de campo de plasma y torretas defensivas (A).

2 Vuelve a la base e inicia los preparativos defensivos (B). Sitúa las barreras frente a la entrada de la base y las torretas protegiendo los flancos. A los pocos minutos, recibirás la primera embestida enemiga. Utiliza el rifle para acabar con



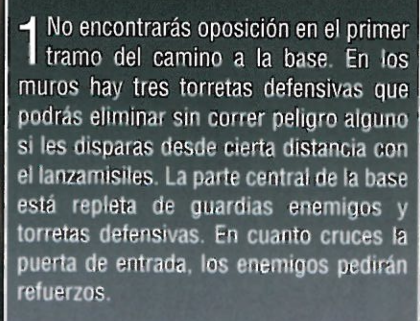
ellos desde la distancia. Después dispondrás de unos minutos para reforzar los generadores de campo destruidos.

3 Restablece tus niveles de energía mediante los regeneradores que hay a ambos lados de la puerta principal. No intentes hacerte el héroe, espera agazapado detrás de los generadores de campo y ve eliminando a tus enemigos según se acerquen. Los ataques se intensificarán progresivamente y deberás resistir hasta que Isaak complete la reparación (C).

SULFERON

OBJETIVOS:

- A Obtener los datos importantes del sistema de ordenadores de la instalación.
- B Desactivar la llamada de auxilio.
- C Limpiar la base y toda el área circundante de fuerzas enemigas.
- D Proteger al técnico mientras recupera la información del ordenador dañado.
- E Acabar con las fuerzas atacantes.



1 No encontrarás oposición en el primer tramo del camino a la base. En los muros hay tres torretas defensivas que podrás eliminar sin correr peligro alguno si les disparas desde cierta distancia con el lanzamisiles. La parte central de la base está repleta de guardias enemigos y torretas defensivas. En cuanto cruces la puerta de entrada, los enemigos pedirán refuerzos.





2 Tienes que desactivar la alarma lo antes posible. Utiliza la escopeta y no te preocupes demasiado por tu salud, ya que la zona está repleta de botiquines. Limpia de enemigos la sala principal de la primera planta y luego sigue por la puerta situada a la derecha de la entrada principal. Destruye la torreta del pasadizo y llegarás a la sala de información.

3 Hagas lo que hagas, uno de los guardas de la sala destruirá el panel para que no puedas obtener información sobre la base (con lo que queda anulado el objetivo A). Vuelve a la puerta de entrada y ve ahora a la izquierda. Métete en el elevador y alcanzarás la sala de comunicaciones. Acaba con los tres soldados de la zona y desactiva la llamada de auxilio pulsando sobre el panel (B).

4 Prepara el lanzagranadas y vuelve a la entrada. Ahora deberás dedicarte a explorar los alrededores de la base y eliminar uno a uno a los enemigos que patrullan por la zona (C). Es una tarea aburrida que realizarás con mayor comodidad si utilizas el rifle de francotirador. Dado que el panel de información ha sido destruido, los de arriba te enviarán un técnico para repararlo y varios marines que te ayudarán a repeler un segundo ataque enemigo (D).

5 Habla con tus hombres y ordénales que tomen posiciones estratégicas. Procura situar a los marines poderosos en la puerta frontal y a los más débiles en la puerta trasera y en la sala de información. Cuando empiecen los ataques, échales una mano y mantente en contacto con ellos (E). A los pocos minutos, el técnico habrá restaurado el panel y podréis abandonar el planeta.

A BORDO DE LA ATLANTIS

Otra conversación con el androide Ne'Ban te permitirá conocer detalles sobre el pasado de Aida. Luego dirígete hasta la sala de operaciones y habla con ella para que te informe de los objetivos de la próxima misión. Hay que dirigirse hasta una base científica para rescatar a un tal Doctor Meyer y de paso recuperar dos nuevos artefactos. Entra en la sala de armamento e Isaak te hablará de las nuevas armas que ha creado.

JANUS

OBJETIVOS:

A Entrar en el complejo Janus.
B Encontrar la zona de laboratorios.
C Rescatar a Meyer.
D Encontrar y obtener los dos artefactos antes de que lo hagan tus enemigos.
E Proteger a Meyer.
F Llevar a Meyer al techo del elevador.
G Proteger a Meyer hasta que consiga contactar con la Atlantis.
H Avisar a Meyer de cuándo puede activar la radio.
I. Reunirse con Meyer en la sala de radio para llamar a la nave.

1 Nada más poner el pie en el planeta Janus, serás atacado por tres enemigos armados con lanzamisiles, uno situado en lo alto de una torre y los otros dos unos metros al frente. Utiliza el rifle para acabar con ambos y luego graba la partida. Ante tus narices, un largo puente fuertemente vigilado por torretas defensivas, varios francotiradores y decenas de soldados.

2 Estos últimos montarán nuevas torretas y barreras defensivas cada vez que te localicen. Avanza utilizando la maquinaria de excavación del puente para protegerte. Al final del puente hay un elevador que te llevará hasta el complejo Janus. Habla con el científico de la entrada y éste desbloqueará las puertas de la instalación (A). Progresa hasta el final del pasadizo y alcanzarás una laberíntica sala repleta de contenedores.

3 Cuidado, ya que aquí te esperan varios soldados (uno de ellos muy poderoso) y dos torretas defensivas situadas en el otro extremo de la sala. Utiliza el lanzallamas para eliminar a los soldados y el lanzamisiles para destruir las torretas y acabar con el soldado más poderoso. Antes de abandonar la sala, no te olvides de recoger los botiquines que hay a la izquierda.

4 Sigue por el pasillo y llegarás a un pequeño laboratorio (B). En uno de los laterales, encontrarás un regenerador de energía. Prepara el lanzamisiles. Tras la siguiente puerta, te espera una torreta defensiva. Acaba con ella y con el super soldado que patrulla por ahí. Gira a la derecha y abre la puerta del final del pasadizo. Utiliza el lanzallamas para eliminar a los tres guardias de la sala y luego apodérate de la munición que hay a la derecha.

5 En la pared de la izquierda, hay un túnel por el que debes introducirte, aunque antes deberás destruir la torreta defensiva del interior. Tras subir a un pequeño montacargas, gira a la derecha



y llegarás hasta una sala en la que unos guardas están torturando al doctor Meyer. Libéralo (C) y te mostrará dónde están los artefactos (D).

6 Cuando Meyer tenga lo que buscáis, llega la hora de la retirada. Sigue al doctor y procura que ningún enemigo acabe con él (E). Ya en el exterior, deberás apañártelas tú solito. Camina hacia la derecha de la azotea y elimina uno a uno a todos los enemigos y torretas que encuentres a tu paso. Una buena táctica consiste en disparar con el lanzacohetes a los pies de los enemigos para que caigan al vacío.

7 Al final del trayecto, el doctor se reunirá de nuevo contigo y juntos subiréis al tejado (F). Síguele de nuevo y te conducirá hasta una antigua radio que, una vez activada, os permitirá abandonar la base. Sin embargo, la señal de socorro alertará también al enemigo, así que debes distribuir a tus hombres y defensas por el perímetro del tejado. Sal al tejado y recoge todas las torretas y escudos de defensa.

8 Habla con tus hombres y sitúa al tipo del lanzallamas con el doctor, al del lanzacohetes en la entrada y a los otros dos protegiendo las otras entradas. Refuerza el perímetro con las barreras y las torteas (G) y luego da la orden al doctor de comunicarse por radio (H). Cuando Meyer diga "todo listo", dirígete rápidamente hasta la antena exterior indicada con el número 4 y activa el control de antena. Regresa junto al doctor y acaba con las nuevas oleadas de enemigos. Puedes reponer tu energía utilizando los dos regeneradores que hay en la sala de la radio y huir en cuanto puedas (I).



A BORDO DE LA ATLANTIS

Aún faltan dos piezas del artefacto por recuperar. El general Hawkins te dirá dónde está la primera de ellas. Habla después con Aida y te contará que altas instancias quieren relevar a Ne'Ban de su cargo. Ne'Ban te espera en el corredor principal de la nave, así que dirígete hasta allí y habla con él sobre el tema. Finalmente, dirígete a la nave.

NAKOJA ABAD

OBJETIVOS:

A Desactivar el campo de fuerza.
B Localizar la excavación alienígena.
C Infiltrarse en la instalación de investigación Izanagi.
D Encontrar el puente que da acceso a la mina.
E Encontrar el artefacto.
F Escapar de la mina con el artefacto.

1 Encontrar la excavación es sumamente fácil. Avanza unos metros y sube por el montículo de la izquierda. Hay dos guardias y dos torretas defensivas protegiendo el portal bloqueado. Acaba con ellos y sigue por el camino de la derecha. Cuando veas la base, utiliza el rifle para acabar con los tres guardias de la entrada. En la zona hay dos puertas. La de la izquierda esconde dos regeneradores de escudo y energía y el panel para desconectar el portal bloqueado (A). La derecha está completamente sellada, así que olvídate de ella.

2 Retrocede hasta el portal y ve liquidando enemigos hasta que llegues a otro portal bloqueado y protegido por dos torretas automáticas (B). En esta ocasión, te basta con pulsar en el interruptor que hay en uno de los laterales del portal para







abrirlo. Unos metros a la derecha, hay una enorme tubería que da acceso al interior de las instalaciones (C).

3 Sube primero por las escaleras de enfrente y luego por las de la derecha. Llegarás a la parte superior de una especie de laboratorio en el que hay dos científicos y un soldado. Elimina al soldado y salta a la parte inferior. Continúa por la puerta que hay a la izquierda de la extraña maquinaria y detente cuando divises un largo y humeante pasadizo a la izquierda. Sube por las escaleras situadas al final del pasadizo y luego sigue por el pasillo de la derecha. Mucho cuidado, ya que dentro del mismo hay un par de torretas defensivas.

4 Te esperan otro laboratorio con dos científicos y un soldado al que deberás eliminar. De las tres puertas que hay en la sala, elige la que está situada en el centro. Elimina a los guardias que patrullan la sala e introdúcete en el interior de la extraña estructura central. Sube por las escaleras y continúa después por la plataforma.

5 Otro laboratorio con dos científicos y un soldado. Sencillamente, espera a que el experimento que tiene lugar en el laboratorio haga que todo salte por los aires. Elige la puerta hacia la que apunta el haz del rayo. En la siguiente sala, acaba con los tres enemigos que hay junto al elevador y con la torreta situada al lado de la puerta del piso inferior.

6 Sigue avanzando, cruza el puente cubierto (D) y utiliza el elevador. Una enorme caverna esconde la entrada a la zona de excavaciones. En el centro, hay una estructura metálica de dos plantas que esconde munición y botiquines. Sin embargo, antes de hacerte con todo este botín procura deshacerte de las dos torretas defensivas ubicadas debajo de la pasarela y de los dos guardias que patrullan por la zona.



7 Tras cruzar la puerta situada al otro extremo de la pasarela, llegarás a las excavaciones. Tres guardias que patrullan por una sala circular te darán la bienvenida. Sigue por el pasadizo situado en el otro extremo de la sala y luego sube hasta lo alto de la estructura de metal. Camina hasta el final del pasadizo y elimina a los dos guardias que hay debajo de la estructura de metal. En el centro de la sala verás un curioso artilugio alienígena del que surgen mortales haces de rayos láser.

8 Debes llegar al otro extremo de la sala evitando los rayos y apoderarte del penúltimo artilugio (E). Eso activará el sistema de seguridad alienígena y una especie de centinelas flotantes saldrán a tu caza. Por suerte, no son muy duros de pelar y te bastará con tres disparos de la escopeta para acabar con ellos. Para finalizar la misión (F), dirígete a la puerta que da acceso a la excavación.

A BORDO DE LA ATLANTIS

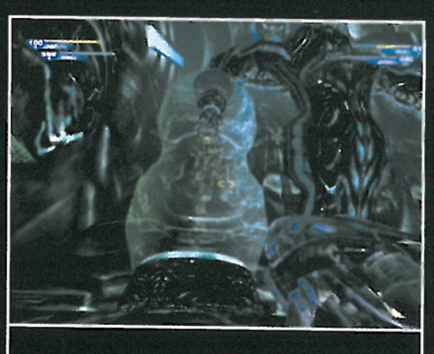
Otro rutinario día en el interior de la nave Atlantis. Sal de tu habitación y ve a la sala de comunicaciones para hablar con Aida. Te contará dónde se encuentra el séptimo y último artefacto así como el modo de conseguirlo. Luego habla con Isaak para que te informe sobre las dos nuevas armas que ha creado: el rifle láser drakk y una esfera de protección llamada Takkra. Finalmente, entra en la nave para empezar la misión.

NC962VIII

OBJETIVOS:

- **A** Entrar en territorio drakk.
- **B** Descubrir qué le ocurrió a los visitantes anteriores.
- **C** Descubrir por qué los drakk están recogiendo especímenes vivos.
- **D** Acabar con los supervisores drakk para abrir la puerta.
- **E** Llevar el elevador gravitatorio al centro de la estructura drakk.
- **F** Abrirse paso hasta el corazón de la instalación enemiga.
- **G** Liquidar al cabecilla drakk.

1 Sal de la plataforma por la pasarela de enfrente. Nada más entrar en la base alienígena (A) perderás todo contacto con la nave Atlantis, así que deberás apañártelas solito para encontrar el artefacto. En la entrada de la base, te esperan múltiples centinelas flotantes como los que hallaste en la anterior misión.

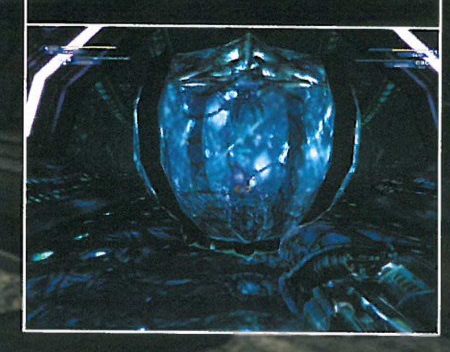


2 Sigue avanzando. Encontrarás a los anteriores visitantes en el interior de unos tanques llenos de líquidos (B). Nada puedes hacer por ellos, así que sigue por el pasadizo y prepárate para enfrentarte a una versión más poderosa de los centinelas flotantes del inicio de la misión. Cada vez que los destruyas, unos centinelas reparadores se encargarán de reconstruirlos. Para vencerlos de manera definitiva, procura destruir primero a los reparadores.

3 Continúa por el pasadizo de la izquierda, salta sobre la plataforma del centro de la sala y entra en el primer pasadizo a la derecha. Según avanzas, acciona los interruptores situados a ambos extremos del pasillo. Dirígete a la parte central y utiliza el elevador para acceder a la planta superior. Sólo hay un camino posible, y lleva a una sala repleta de tanques llenos de monstruos de laboratorio (C).

4 En la primera intersección, sigue por el pasillo y luego gira a la derecha dos veces. Según avances, encontrarás botiquines y munición. Más adelante, te espera una sala circular con dos centinelas flotantes. Destrúyelos (D) y podrás utilizar el elevador del centro de la sala (E). Al final del recorrido, te encontrarás frente a una especie de generador de energía alienígena del tamaño de un rascacielos.

5 A la izquierda hay un pasillo barrido por rayos láser. Estudia la latencia de los mismos y, con algo de paciencia, podrás alcanzar de una sola pieza el otro extremo. Sube por la rampa, camina hacia la izquierda y, tras subir por una nueva rampa, accederás al interior del generador (F). En el interior se encuentra el artefacto.



6 Antes de apoderarte de él, deberás eliminar al rey de los drakk (G). Sitúate bajo la pasarela circular y apodérate de tanta munición y botiquines como te sea posible. El combate se centra en dos fases. En la primera, dispárale con el lanzamisiles y escóndete segundos antes de que te dispare con sus potentes rayos. En la segunda, el drakk se dividirá en dos partes: una utilizará un poderoso rayo en forma de látigo que debes evitar mientras disparas sin descanso a la otra, la esfera voladora. Es un bicho duro de pelar, así que deberás ser perseverante. Una vez liquidado, sólo queda coger el fragmento del artefacto.

A BORDO DE LA ATLANTIS

Después de la conversación con Aida, dirígete a la sala de armamento e Isaak te hablará del disparo secundario que ha añadido al rifle láser drakk. Finalmente, dirígete a la lanzadera de desembarco y prepárate para afrontar el tramo final del juego.

AVALON

OBJETIVOS:

- **A** Descubrir qué te ha derribado.
- **B** Subir a la sala de control.
- **C** Desactivar el cañón planetario.
- **D** Proteger al técnico mientras arregla el generador de reserva.
- **E** Encontrarse con McMillan en la zona de aterrizaje.
- **F** Defender el área hasta que la Atlantis llegue.

1 Tras una aterrizaje de emergencia, llegarás al planeta Avalon. Parece que los skaarj han tomado la base de los marines y te han derribado con el cañón planetario (A). Tu primera misión consiste en desactivar el cañón para que la nave Atlantis pueda aterrizar. La base de la entrada está vigilada por un pequeño ejército de skaarj que será presa fácil para tu lanzallamas.

2 Pasa por debajo del enorme arco de la entrada, sube por las escaleras de la derecha y utiliza el elevador. Sigue subiendo por la plataforma de metal y llegarás a la sala de control (B). En su interior, te esperan dos skaarj que manejan los controles del cañón. Elimínalos y manipula después los controles para desactivar el cañón (C). Recoge los botiquines situados sobre un panel de la derecha y regresa al elevador.



3 Un grupo de marines se ha hecho fuerte en la zona de aterrizaje. Hay que ir en su ayuda y luego evacuarlos con la nave Atlantis. El problema es que el elevador se ha quedado sin energía. Los marines te envían un ingeniero para que lo arregle, y tuyo será el trabajo para que llegue al elevador de una sola pieza (D). Utiliza el rifle con mira telescópica y dispara a la hoguera que hay en la zona izquierda de la pista de aterrizaje.

4 Se trata de abatir a todos los skaarj antes de que alcancen al técnico. Utiliza las botellas de gas repartidas por la zona para acabar con dos o tres skaarj de forma simultánea. Al cabo de un par de minutos, el técnico habrá reparado el elevador y podrás bajar al pie de la torre de comunicaciones. Una vez allí, te encontrarás con otro marine que te conducirá hasta la zona de aterrizaje.

5 Durante el largo trayecto, procura que no sufra percance alguno o deberás apañártelas solito para llegar hasta McMillan y sus hombres (E). Una vez te encuentres con ellos, deberéis resistir las embestidas de los skaarj durante unos minutos que se harán eternos (F). Dispárales desde lejos con el lanzagranadas. Cuando se hallen a pocos metros de ti, remátalos con el lanzamisiles. A modo de protección, utiliza el disparo secundario de las esferas voladoras. La nave Atlantis llegará a la zona, aunque no todo saldrá como estaba previsto...

THE DORIAN GRAY

OBJETIVOS:

- **A** Matar al tosc.
- **B** Encontrar una manera de reproducir la retransmisión de Aida.
- **C** Encontrar al comandante del sector.
- **D** Llegar a la lanzadera de escape.
- **E** Usar la gravedad suspendida para acceder a los niveles superiores.
- **F** Encontrar una lanzadera.

1 Los marines reunirán todas las piezas del artefacto y lo pondrán a prueba con un voluntario. Éste se convertirá en un enorme monstruo al que deberás eliminar antes de que destruya la nave. Descarga sobre él la munición del lanzallamas y luego sigue con el lanzagranadas. La más poderosa arma del tosc caerá al suelo. Debes apoderarte de ella y utilizarla contra el monstruo para eliminarlo de manera definitiva (A).



2 Recoge los botiquines y la munición de la sala en la que te encuentras y sigue por el pasillo de la izquierda donde estaba encerrado el tosc. Entra por la primera puerta de la izquierda y encontrarás un panel que te permitirá descifrar el revelador mensaje de Aida (B). Sube por la rampa que hay unos metros más adelante y te encontrarás cara a cara con el traidor de Hawkins (C). Tras ajustar cuentas con él, llega la hora de huir rápidamente de la nave antes de que quede reducida a cenizas (D).

3 Abre la puerta que hay frente al panel de navegación. En la sala contigua, hallarás a dos marines enfrentándose a un nuevo tosc. Utiliza con él el arma que le birlaste al anterior tosc. Tema zanjado. Sigue por la puerta situada el otro extremo de la sala y llegarás a lo que parece el núcleo de la nave.

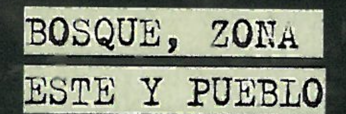
4 Cruza la pasarela. Cuando llegues a la parte central de la misma, destruye al tosc que te espera en el saliente de una de las paredes de la sala. Sigue hacia la izquierda y salta sobre la plataforma donde se encontraba el tosc. Camina hacia la puerta de la izquierda y alcanzarás otra sala con varias puertas.

5 Salta sobre la plataforma superior de la pared de enfrente, gira a la derecha y ve todo recto hasta toparte con un nuevo tosc. Elimínalo, accede al interior de la siguiente sala y salta hasta la pasarela superior. A partir de aquí, te espera una sucesión de pasadizos con gravedad cero (E) que te conducirán hasta una cápsula de salvamento con la que podrás abandonar la nave (F). Se acabó el juego.



SILENT HILL 2

NO LO DUDES, ÉSTE ES EL JUEGO MÁS TERRORÍFICO AL QUE TE HABRÁS ENFRENTADO JAMÁS. Y NO HABLAMOS SÓLO DE OSCURIDAD, INTRIGA Y MONSTRUOSAS AMENAZAS. SUS PUZZLES REQUIEREN ALTAS DOSIS DE EXPLORACIÓN Y MUCHA PERSEVERANCIA A LA HORA DE ENCONTRAR LA UTILIDAD DE CADA OBJETO. SI QUIERES COMPLETAR LA BÚSQUEDA DE JAMES SIN DEJARTE EN ELLO TU SALUD MENTAL, NO DEJES DE LEER ESTO.



BOSQUE, ZONA ESTE Y PUEBLO

1 James empieza la aventura en un lavabo público, al este de Silent Hill. Sal de él y ve hacia el coche azul situado un par de metros a la izquierda. Sobre el sillón del conductor, hallarás un mapa del pueblo. Continúa caminando hacia la izquierda y baja las escaleras para alcanzar el bosque. Tras una larga caminata, llegarás a una verja tras la cual se esconde un cementerio.

2 Husmea un poco por la zona de lápidas y conocerás a Ángela, una misteriosa chica que te alertará de los peligros que se esconden en Silent Hill. Después de la conversación, sal del cementerio por la otra verja, situada unos metros a la izquierda. Otra larguísima caminata a través de la espesa niebla te llevará al pueblo. Utiliza el mapa y dirígete a la un tanto alejada calle Lindsay.

3 Encontrarás unas marcas de sangre en el suelo y, a renglón seguido, verás una extraña figura que se esconde entre la niebla. Intenta seguir su rastro mediante las manchas de sangre del suelo, sigue por la primera esquina a la derecha y hallarás un patio en el que hay dos bebidas isotónicas con las que restaurar la salud. Continúa por el callejón. Tras varios minutos de camino, llegarás a la parte inferior de un puente.

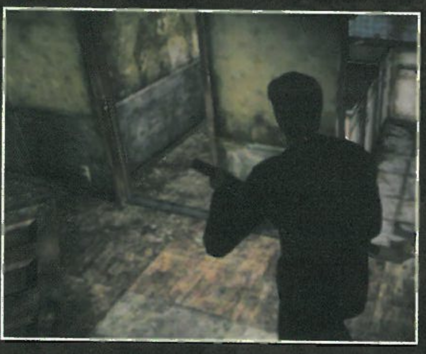


4 Allí te enfrentarás al extraño ser que perseguías y podrás hacerte con dos objetos muy importantes: el palo de madera y la radio que te alertará de la presencia de monstruos. Regresa al pueblo y dedícate a explorar todas las calles. Encontrarás balas de pistola, bebidas isotónicas y botiquines que serán de vital importancia más adelante, cuando las cosas se pongan feas. Cuando te canses de buscar, utiliza el mapa y dirige tus pasos a la zona suroeste del mapa. Allí encontrarás una caravana en el interior de la cual hay una pequeña nota con una referencia al Bar Neely.

5 Sal de la caravana y dirígete al bar (ahora indicado en un círculo rojo en el mapa). Mira el mapa de encima de la barra y dirígete después a la calle Martin. Al final de la misma, darás con un cadáver que esconde la llave de los apartamentos Wood Side. Camina hacia los mismos y utiliza la llave en la verja de la entrada.

EDIFICIO DE APARTAMENTOS

1 Dos puertas dan acceso al interior de los apartamentos, aunque de momento sólo está abierta la de la izquierda. Nada más entrar, hazte con el mapa situado en el plafón de la izquierda y con la bebida isotónica de debajo de las escaleras. Sube por las escaleras hasta la segunda planta y empieza a inspeccionar el interior de todas las habitaciones que estén abiertas. En la 205 hallarás un maniquí dentro del cual hay

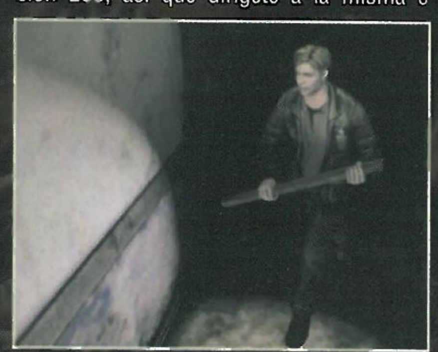


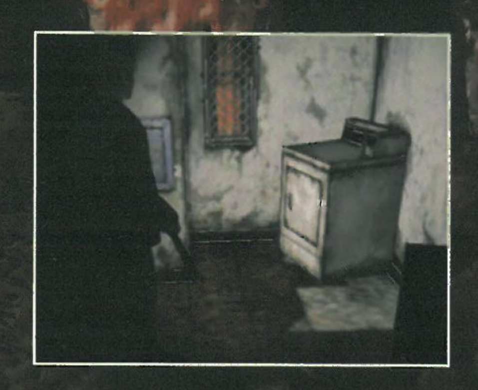
oculta una linterna, objeto indispensable que te permitirá ver el mapa y localizar objetos en la oscuridad.

2 Tras recogerla, serás atacado por un nuevo tipo de monstruo: un engendro desprovisto de brazos y con cuatro piernas digno del filme *Hellraiser*. Acaba con él a golpe de palo y acaba de explorar la segunda planta. Dirígete a la tercera planta y localizarás inmediatamente una llave situada tras una verja que hay a la derecha. Cuando trates de alcanzarla, aparecerá una chiquilla impertinente llamada Laura que, de manera intencionada, desplazará la llave lo suficiente para que no puedas alcanzarla.

3 Olvídate momentáneamente de la llave y ve a la habitación 301. En un carrito de la compra encontrarás una pistola que te será de vital ayuda para acabar con los enemigos desde una cierta distancia. Regresa de nuevo a la segunda planta y accede al interior de la habitación 208. Además de un horrendo cadáver sentado en un sofá, encontrarás también una llave en las estanterías de la izquierda. Se trata de la llave que da acceso a la habitación 202. Entra a la misma y luego dirígete al dormitorio.

4 Observa que en la pared de al lado de la cama hay un agujero. Traga saliva, mete el brazo en él y encontrarás una llave de reloj. Este reloj se encuentra en la habitación 208, así que dirígete a la misma e





introduce la llave en el enorme reloj de pared. Debes resolver un pequeño puzzle cuyas pistas están escritas en las paredes de la habitación en que te hallas. La solución pasa por desplazar las agujas del reloj hasta que la hora señalada sea las 9 y 10 minutos. Luego empuja el reloj y descubrirás que tras el mismo hay un pasadizo secreto que conduce a la habitación 209.

5 Sal al pasadizo principal, luego sigue por la puerta azul de la izquierda y sube por las escaleras hasta la tercera planta. Sigue el pasillo hasta el final, luego gira a la izquierda y... ¡bingo! Encontrarás la llave que Laura apartó de tu alcance. Avanza hasta la habitación 307 y, tras un breve encuentro con el monstruo cabeza-pirámide, podrás recoger del interior del armario otra valiosa llave.

6 Vuelve al pasillo y síguelo hasta que alcances las escaleras situadas al este del edificio. Baja por las escaleras hasta la primera planta. Al final del pasillo encontrarás unas latas de zumo. Sal al exterior y entra de nuevo al edificio por la puerta situada al oeste. Utiliza la llave del patio en la puerta del vestíbulo. Unos metros más adelante hay una piscina dentro de la cual hallarás tres peligrosos engendros y un carrito para bebés. Evita a los monstruos, coge la moneda del interior del carrito y dirígete a la puerta situada al este.

7 Entra en la habitación 101. En el baño darás con Eddie, que está vomitando su último banquete. Vuelve al pasillo e inspecciona la habitación 104. En ella encontrarás balas para la pistola. Retrocede en dirección a la piscina y de allí ve al vestíbulo del edificio contiguo y después a la segunda planta. En la sala de lavadoras hay un boquete por donde se echa la basura. Está atascado. Lanza la caja de zumos por el agujero. Con el peso, conseguirás desatascar el boquete.



8 Irás a parar al callejón de la derecha, en el que hay un imponente montón de basura. Mira en su interior y encontrarás una nueva moneda y un trozo de periódico que anuncia un asesinato. Vuelve a la segunda planta y dirígete a continuación a la puerta de emergencia situada a la izquierda del mapa. Salta a la ventana de enfrente y alcanzarás los apartamentos contiguos.

9 Tras recoger la bebida isotónica de la cocina, dirígete al baño y recoge la cartera que hay en el interior del putrefacto retrete. En ella encontrarás el código que sirve para abrir la caja fuerte de la habitación. Si te molestas en abrirla, encontrarás mucha munición. Sal luego de la estancia y cruza la puerta azul situada a la derecha. En el suelo encontrarás un mapa del edificio. Sube de nuevo a la segunda planta y echa un vistazo a la nota que hay en la puerta número 209.

10 Vuelve de nuevo a las escaleras. Desde allí, dirígete a la primera planta y luego entra en la habitación 109. Recoge la munición que hay encima del sofá y entra al dormitorio. Tras hablar con Ángela, hazte con la moneda de encima de la mesita y con el cuchillo. En la habitación 105 encontrarás un antiguo escritorio con una reveladora inscripción y cinco huecos redondos.

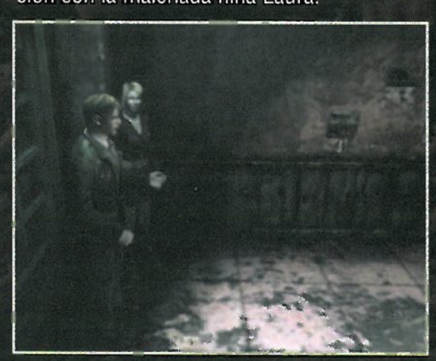


11 Éste es el orden en que debes situar las monedas si estás jugando en el nivel fácil: Anciano, espacio, serpiente, espacio, prisionero. En el nivel medio: espacio, anciano, prisionero, espacio, serpiente. Nivel difícil: espacio, anciano, espacio, serpiente, prisionero. Si introduces correctamente las monedas, el escritorio se abrirá y en su interior encontrarás la llave de Lyne House.

12 Regresa al pasillo, sube al segundo piso y entra en la habitación 209. Utiliza el balcón para colarte en la habitación de al lado y recoge la llave de la escalera de apartamentos de encima de la cama. Regresa al pasadizo y utiliza la llave recién hallada en la puerta situada al norte de la planta. Tras la puerta, te espera un espeluznante monstruo con cabeza piramidal. En esta ocasión te atacará con su enorme cuchillo. Olvídate de luchar contra él, por ahora es indestructible. Limítate a evitar sus lentos golpes durante un buen rato. Cuando se aburra de ti, abandonará la sala. Recuerda que sólo necesita alcanzarte una vez para enviarte directo al otro barrio. Cuando la estancia se haya vaciado de agua, baja por las escaleras y llegarás a la calle.

ZONA NORTE DE SILENT HILL

1 Debes empezar por dirigirte al parque Rosewater, donde supuestamente te espera tu prometida, Mary. Consulta el mapa y verás que el parque en cuestión está al norte del pueblo. Nada más bajar por las escaleras que abandonan los apartamentos hallarás un botiquín en el suelo. Unos metros más adelante, disfrutarás de una breve conversación con la malcriada niña Laura.



2 Camina hasta el túnel, sube por las escaleras de la izquierda y... dos nuevas cajas de munición a sumar a tu inventario. Continúa por el único camino posible y llegarás al parque Rosewater. Explora a fondo todos los rincones del parque y encontrarás cajas de munición y bebidas isotónicas en abundancia. La sorpresa llega unos metros más adelante, ya que no será a Mary a quien encontrarás, sino a una chica llamada María cuyo parecido físico con el de tu difunta mujer es asombroso.

3 Tras una larga conversación, María decidirá acompañarte en tu búsqueda. Próximo objetivo: Hotel Lakeview. María se encargará de indicarte en qué punto del mapa se encuentra. Abandona el parque y camina hacia la izquierda del mapa procurando que los monstruos no hieran a María. Cuando llegues a la gasolinera Texxon, recoge la cañería de acero que hay encima del coche averiado. Se trata de una arma tan económica como el palo de madera e infinitamente más eficaz. Ve andando hacia la bolera y entra en ella.







4 Asistirás a un revelador diálogo entre Eddie y Laura. En cuanto acabe, sal al exterior y te reunirás de nuevo con María. Te informará de que Laura se ha escapado de nuevo. Sigue por el callejón que rodea la bolera e irás a parar frente a una puerta cerrada. Haciendo gala de sus habilidades, María abrirá la puerta del club nocturno. Sube por las escaleras, cruza todo el local y saldrás de nuevo al exterior. Unos metros más adelante, verás a Laura entrando en el hospital, así que ése debe ser tu siguiente objetivo.

HOSPITAL

1 Recoge el mapa situado en el panel de la derecha, accede por la puerta de enfrente y recoge la bebida isotónica de la sala de recepción. Cruza a continuación la puerta situada al otro extremo de la sala. Encima de una mesa hallarás la llave Toro Morado, así como unos interesantes documentos.

2 Vuelve al pasadizo principal, despliega el mapa y busca en él las escaleras de emergencia. Luego dirígete a la segunda planta y prepárate para hacer frente a un par de diabólicas enfermeras. Tras acabar con ellas, entra en el vestuario del personal femenino. Encontrarás una aguja torcida escondida dentro de un oso de peluche. Recoge también la escopeta que hay en el interior de una de las taquillas.

3 Entra ahora en los vestuarios de los chicos y hazte con la llave de la sala de examen escondida en el interior de una sangrienta bata médica. Consulta el mapa y utiliza la llave para acceder al interior de la "Examination Room 3". Recoge el botiquín



de encima de la mesa y toma nota del número que hay en la maquina de escribir (cambia de una partida a otra). En la sala M2, encontrarás en el interior de una mesita una llave llamada Ojo de Lapis así como algo de munición. Por último, si lo deseas, registra las habitaciones M3 y M6 y podrás hacerte con munición extra y algunas bebidas isotónicas.

4 Vuelve a las escaleras, sube a la tercera planta e introduce el código de apertura en la puerta de enfrente. En los modos de dificultad fácil y normal, este código es el 7335. En el modo difícil, 1328. Utiliza el mapa para localizar la sala S3. Llegados a este punto, María se resentirá de la resaca y se acostará en la cama de la habitación. Recoge la llave del tejado situada encima de la mesita y regresa al pasillo.

5 Ve hacia las escaleras de emergencia y de allí hasta el tejado. Husmea un poco por allí y serás atacado por cabeza-pirámide. En esta ocasión, tampoco acabará con tu vida, aunque sus empujones harán que vayas a parar a la sala de tratamiento especial. Entra en la celda acolchada S3 y apunta el numero que hay escrito con sangre en la pared (cambia de una partida a otra).



6 Consulta el mapa y entra a continuación en la sala S14. Encima de una cama encontrarás una caja increíblemente bien protegida. Utiliza las llaves Ojo de Lapis y Toro Morado para abrir dos de los candados. Luego introduce el número que hallaste escrito en sangre en el candado giratorio y, por último, el número de la máquina de escribir.

7 Dentro de la caja, hallarás un mechón de pelo. Accede al interior de la puerta situada frente a la sala S6 y combina el mechón de pelo con la aguja torcida. Introduce la improvisada caña de pescar en el interior del desagüe del suelo y pescarás la llave del ascensor. Dirígete al elevador, utiliza la tarjeta y baja a la primera planta.

8 Guarda la partida, entra en la habitación C2 y hallarás por fin a Laura. Por desgracia, la díscola niña te prepara una encerrona: en cuanto entres, serás atacado por unas extrañas jaulas flotantes. Para salir del apuro con rapidez, utiliza la escopeta y evita ponerte debajo de tan peligrosos armatostes. Cuando hayas acabado con ellos,

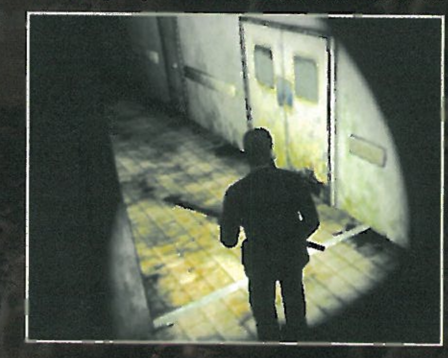


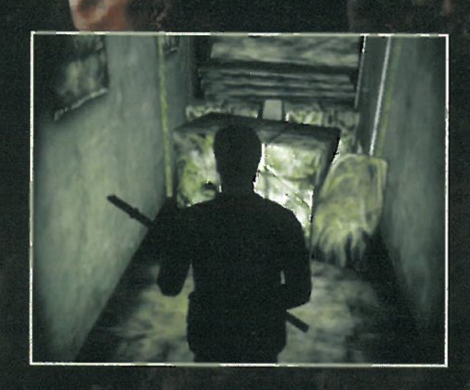
irás a parar al lado oscuro, en concreto, a una especie de jardín.

9 Ten en cuenta que todas las puertas que antes estaban cerradas ahora están abiertas y viceversa. Abandona el jardín y explora las habitaciones C2 y C1 para recoger nuevos botiquines y munición. Métete en el elevador y sube hasta la segunda planta. Ten mucho cuidado, ya que hay tres enfermeras patrullando por la zona. Camina hasta el final del pasadizo, entra en la habitación M6 y hazte con la pila seca y la llave del sótano. Tampoco te olvides de recoger la bebida isotónica de la habitación M4.

10 Regresa al elevador y sube hasta la tercera planta. Recoge los botiquines y munición de las salas S3, S11 y de la "store room". Introdúcete por las escaleras de emergencia y desciende hasta el sótano. Empuja el estante de la pared y te encontrarás de nuevo con María, ya bastante recuperada. Tras la conversación, cuélate por el agujero de la pared y recoge el anillo del suelo.

11 Regresa a la tercera planta, acércate al ascensor y utiliza el anillo en la extraña puerta con dos manos esculpidas. Entra en el ascensor y baja hasta la segunda planta. En pleno descenso, la radio empieza a emitir un extraño concurso en el que tú eres el concursante. Dirígete hasta la "day room", abre la caja situada en el centro de la habitación y en su interior encontrarás un segundo anillo. Si deseas zanjar el tema del concurso radiofónico, sube de nuevo hasta la tercera planta y de allí hasta la "store room". Encontrarás una extraña caja en la que deberás introducir la combinación 3-1-3. En su interior te espera una cantidad impresionante de munición y botiquines. Regresa a la puerta de las dos manos y coloca en ellas el segundo anillo. Tras bajar por las escaleras, el horrendo





cabeza-pirámide volverá a aparecer. La mejor opción pasa por correr a toda pastilla hasta el final del pasadizo e introducirse rápidamente en el elevador. Después de presenciar el dramático final de María, sal del ascensor y de nuevo estarás en la primera planta. Accede al interior del despacho del director del hospital (doctor´s room), toma apuntes del mapa y recoge la llave de encima de la mesa. Finalmente, sólo te queda utilizar dicha llave para abrir la puerta que te permitirá abandonar el hospital.

SILENT HILL DE NOCHE Y SOCIEDAD HISTÓRICA

1 Ahora te espera toda una maratón nocturna para alcanzar la sociedad histórica que te llevará por las calles Carroll, Randell, Munson, Sauf, Neety, Sanders, Lindsey, Kats, el parque Rosewater y, finalmente, la avenida Nathan. Encontrarás muchos engendros patrullando por las calles, aunque la mejor opción es pasar olímpicamente de ellos sin dejar de correr ni un solo instante.

2 Procura también recoger todos los botiquines y cajas de munición que hay a ambos lados de la calle. Verás que en el mapa está indicado con un punto negro el lugar en que se encuentran una llave inglesa y una carta, justo delante de una casa de la calle Lindsey. No te costará dar con ellos, ya que cuando te acerques se producirá un salto de cámara.

3 Luego dirígete al parque Rosewater, entra en él y ve hacia la estatua de la mujer que se divisa a lo lejos. Excava un agujero en la parte trasera de la estatua y darás con una caja con dos grandes tornillos.





Utiliza la llave inglesa para abrirla. En su interior, encontrarás la llave que da acceso a la sociedad histórica.

4 Sal del parque, dirígete al edificio de la sociedad histórica y utiliza la llave para entrar en él. Echa un vistazo a los terroríficos cuadros de la pared y luego sigue hasta el final el largo pasillo que arranca delante de ti. Te esperan un par de habitaciones más y un enorme agujero en el suelo por el que deberás colarte. Una vez dentro del pozo, examina sus paredes al milímetro hasta que encuentres su punto débil. Utiliza la cañería de acero para hacer un boquete y podrás acceder a un pasillo oculto.

5 Unos metros más adelante, te espera una diminuta habitación con una llave en el suelo. En cuanto la cojas, se agotará la pila de tu linterna y te quedarás a oscuras. Por suerte, tienes la pila seca que recogiste en el hospital. Otra sorpresa: en cuanto enciendas de nuevo la linterna, serás atacado por un inmenso enjambre de pequeños insectos, así que apágala de nuevo si no quieres que te coman vivo.

6 Acércate a la puerta y enciende de nuevo la linterna. Estás frente a un panel numérico con nueve interruptores. Sólo debes usar los tres que están iluminados. Cuando des con la combinación de tres dígitos adecuada, la puerta se abrirá y podrás abandonar este infierno. Dirígete a la habitación de la derecha y utiliza la llave de la habitación de los insectos para abrir la rejilla del suelo. Tras una nueva caída libre, aterrizarás en la cafetería de la prisión.

PRISIÓN TOLUCA

1 Recoge las dos bebidas isotónicas y la tablilla del cerdo glotón del comedor. Sigue avanzando por la única puerta posible, recorre el pasillo y párate frente a la mesa. En ella encontrarás el mapa de la prisión. Entra por la puerta situada en la parte central del pasillo y llegarás a los aseos. Allí, en una de las duchas, encontrarás otra tablilla, la segunda.

2 Vuelve ahora al pasillo, avanza en dirección sur y cruza la puerta que hay enfrente de la cafetería. Debes alcanzar la penúltima celda del corredor. En el interior de la misma, encontrarás una muñeca de cera. Sal por la puerta de la derecha. De nuevo en el pasillo, entra por la puerta en la parte trasera de las duchas que has visitado anteriormente. Recoge la munición, vuelve al pasillo y camina en dirección norte.





3 Pasa a la siguiente área llena de celdas y entra en la séptima. En su interior está la tercera tablilla. Llega el momento de dirigirse a la gran sala del este de la prisión. En el centro de la misma, encontrarás un patíbulo con una horca. Mira en la base de la misma y coloca allí las tres trabillas que has encontrado. Retrocede hasta la puerta de entrada al ala este. Alguien habrá dejado allí una herradura.

4 En cuanto te hagas con la herradura, vuelve al pasillo en que recogiste el mapa y luego ve al norte del mismo y dirígete a la zona de visitas. En una de las dos salas, encontrarás un mechero. Sigue luego hacia el sur. En una las habitaciones, encontrarás un estupendo rifle de caza y abundante munición. Cruza la reja que hay al sur del pasillo. En el suelo, encontrarás una trampilla, pero no parece que haya manera de abrirla. Recurre al inventario. Combina la herradura, el mechero y el muñeco de cera para fabricarte un cachivache que te permitirá tirar de la trampilla. A partir de aquí, te espera una angustiosa serie de saltos al vacío que culminarán cuando aterrices junto a un ascensor.











Accede al interior del mismo y bajarás a las entrañas de la tierra.



LABERINTOS

1 Se trata de una fase más bien repetitiva y algo cansina cuya principal peculiaridad es que no dispones de mapa alguno para guiarte. Por suerte, si mantienes la linterna encendida, el mapa se irá dibujando de forma automática a medida que superes las sucesivas estancias. Para empezar, abandona el elevador, entra por la puerta de enfrente y luego gira hacia la izquierda en dos ocasiones.

2 Después baja por las escaleras situadas un poco más al norte y llegarás a un largo pasillo de forma octagonal. Ten cuidado: bicharracos la mar de peligrosos se mueven a ras de suelo. Evítalos mientras sigues avanzando hacia la izquierda del mapa hasta darte de bruces con la única puerta de la zona. Tras ella, una mesa con varios cargadores y el arma de cabeza-pirámide, un cuchillo de proporciones monstruosas.

3 Retrocede hasta el principio del laberinto y dirígete al área situada más al sur del mapa para hallar unas nuevas escaleras. Cruza la zona inundada y sube por las escaleras situadas al final del pasadizo. En la siguiente habitación hallarás una extraña escultura en forma de cubo junto al que hay dos puertas situadas una frente a la otra. Se trata de desplazar la habitación hasta que puedas acceder al interior de la habitación por la puerta de enfrente y salir por unas escaleras situadas tras la segunda puerta. Para ello utiliza el cubo y desplázalo hasta que suceda. En cada partida, la posición de las puertas es aleatoria, así que utiliza la materia gris y con algo de suerte y perseverancia lograrás el objetivo.

4 Una vez superado el puzzle de las puertas, debes bajar las escaleras. En la parte inferior, tendrás un agradable reencuentro. Retrocede hasta la sala del cubo y recoge las cizallas que están dentro del panel roto. Ahora ya puedes regresar al principio del laberinto y utilizarlas para desbloquear la puerta llena de cables.

5 Baja por las escaleras y llegarás a un nuevo laberinto. Hay muchos caminos que no llevan a ninguna parte y una serie de habitaciones en las que hallarás botiquines y cargadores. Tras varios minutos explorando la zona, irás a parar frente una puerta que tiene un enorme punto rojo al lado. Sigue por el pasadizo y oirás gritar a Ángela. Un horrible monstruo con forma de cama esta intentando acabar con ella.

6 Tras acabar con el lecho asesino y hablar con Ángela, sigue avanzando por el único camino posible. A continuación, te espera un pasillo con tres puertas. Detrás de la primera, encontrarás los cadáveres de seis ahorcados con sus correspondientes fichas de identificación. La segunda esconde una sala con seis horcas y una plata metálica con una inscripción y la situada al final del pasadizo, una puerta bloqueada por unas esposas.

7 Es decir, que si quieres abrir la puerta toca resolver otro puzzle lógico de esos que tanta sal y pimienta le dan a este juego. Debes tirar de la soga del ajusticiado que creas inocente. En el nivel fácil, el inocente es el secuestrador; en el nivel normal, el pirómano, y en el nivel difícil, el falsificador. Tras tirar de la horca correcta, regresa a la sala de los ahorcados y encontrarás una llave en el suelo.

8 La llave es, por supuesto, la que abre las esposas que bloquean la puerta. Ábrela y baja después por las escaleras. Cruza la zona inundada y llegarás a la celda en que está encerrada María. Tras comprobar el lamentable estado en que se encuentra, vuelve a la mitad del pasillo inundado y continúa por la puerta de la izquierda. Ya en el cementerio, recoge todos los objetos que encuentres en la zona e introdúcete en la tumba de James Sunderland.

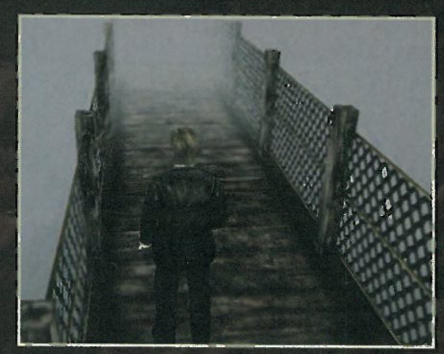
9 Al final del pasadizo, te encontrarás con Eddie, que parece atravesar un claro estado depresivo. Está harto de que todo el mundo se burle de su descomunal tamaño. Es tal su paranoia que empezará a disparar te como un poseso. En fin, que deberás utilizar la escopeta y disparar hasta que cambie de actitud y se dé a la fuga.

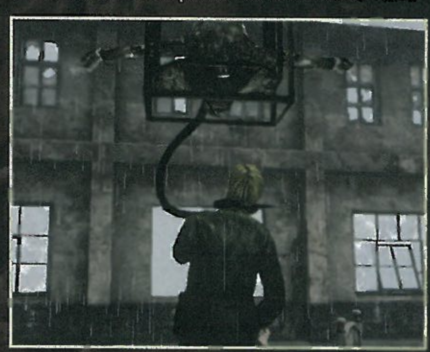
10 Recoge toda la munición del suelo y corre tras Eddie. Te espera un segundo duelo con él. En cuanto le liquides, sal de la habitación y llegarás a los muelles de Silent Hill. Camina hacia la derecha y súbete a la pequeña barca. Gira indistintamente hacia la izquierda o la derecha hasta que veas una luz distante y luego rema hasta llegar al otro extremo del lago.

HOTEL LAKEVIEW

1 Ve al final del muelle, sube por las escaleras y acércate a las dos fuentes que hay en la entrada del hotel. En la de la derecha, encontrarás una caja de música. Entra en el hotel. En la pared de la derecha halla-









rás el mapa de la zona. Entra en el restaurante y tendrás allí una reveladora charla con Laura. Recoge la llave con forma de pez de encima de una de las mesas, abandona el restaurante y dirígete hacia el sótano.

2 Sube al ascensor: Encontrarás una lata de disolvente en el suelo. Vuelve a la entrada del hotel y luego entra en recepción. Recoge la llave de la habitación 312 y sube después a la segunda planta por las enormes escaleras de la entrada del hotel. En el interior de la primera habitación, encontrarás gran cantidad de munición, un botiquín y un maletín negro. Ábrelo con la llave pez. Dentro encontrarás la llave de la habitación 204.

3 Entra en la habitación 204. Encima de una mesa, hallarás la llave del ascensor de empleados. Métete en la habitación de al lado cruzando el boquete de la pared y observa la foto pintada que hay sobre la cama. Quita la pintura con el disolvente y toma nota de la serie numérica que se ve en la fotografía. Introduce esa combinación en el dispositivo de apertura del maletín que hay al lado de la cama. Dentro hay una nueva caja de música.

4 Dirígete a la parte derecha de esta plana y entra en la habitación indicada con una marca de color gris en el mapa. El ascensor no está preparado para soportar mucho peso, así que no tendrás más remedio que dejar todos tus objetos en el armario. Ve a la primera planta. En cuanto bajes del ascensor, recoge el mapa que hay en la pared de la izquierda. Entra en la despensa (la habitación con una luz roja en la parte superior de la puerta). En una de las estanterías, encontrarás la tercera y última caja de música.

5 Entra ahora en la oficina. Dentro de la caja fuerte encontrarás una cinta de vídeo y un abrelatas. Sal de la oficina, entra por la puerta de enfrente y baja al sótano.





Dirígete a la sala de calderas, donde encontrarás la llave del bar. Próximo objetivo: la cocina, donde podrás hacerte con numerosas bebidas isotónicas y una lata sin etiqueta. Utiliza el abrelatas para apoderarte también de la bombilla que hay dentro.

6 Entra en el bar, pon la bombilla en el foco de encima de la barra y podrás abrir así la puerta de salida. A continuación, ve a la segunda planta y dirígete al armario de la zona de servicio para recuperar todos tus objetos. Regresa a la entrada del hotel y pon las tres cajas de música en el extraño mueble del centro de la sala. En el nivel fácil, el orden da igual. En el medio, debes situarlas así: de izquierda a derecha, Cenicienta-Blacanieves-Sirenita. En el difícil, Cenicienta-Sirenita-Blancanieves.

7 Activa la máquina. Sonará una hermosa melodía y después aparecerá una llave que da acceso al tercer piso. Sube hasta el mismo y entra en la habitación 312. Acércate al reproductor de vídeo y echa una ojeada a la cinta que encontraste en la oficina. Tras ver la cinta y hablar con Laura, abandona la habitación. Baja a la segunda planta, accede al interior de la sala de lectura y escucha la cinta que hay sobre la mesa.

8 A continuación, entra en la habitación 202 y saldrás por la 219. Utiliza el ascensor, baja hasta el sótano y luego entra en el bar. Recoge las numerosas bebidas isotónicas que hay tras la barra y sigue en dirección a la cocina. Recoge también los botiquines y la munición que encuentres y sigue hasta llegar a las escaleras de emergencia. Tras hablar con Ángela, continúa por el único camino posible y llegarás a una sala llena de cuadrados rojos.

9 Aprovecha para grabar la partida y entra después en la habitación contigua. Prepárate para un enfrentamiento contra dos cabeza-pirámide. Procura mantener siempre las distancias y no dejes de correr como un loco mientras les disparas, o sus lanzas acabarán contigo en menos que canta un gallo. Tras varios minutos disparando sin cesar, liquidarás al par de monstruos y podrás apoderarte de dos huevos de color.

10 Inserta los huevos en las dos puertas de salida y sigue avanzando por el único camino posible. Tras subir por unas larguísimas escaleras, te enfrentarás al monstruo final. Es algo más duro que los dos cabeza-pirámide a los que te has enfrentado anteriormente, aunque la táctica a seguir para acabar con él es la misma. Tras acabar con él, podrás presenciar uno de los cinco finales del juego. Para ver los otros cuatro, sigue los siguientes pasos:

#FINAL "EN EL AGUA": Debes observar muchas veces el cuchillo de Ángela, leer el diario del tejado del hospital y escuchar la cinta de lectura del hotel. Procura también tardar un poco en curar a James cuando esté herido.

#FINAL "MARÍA": Mantente al lado de María todo el rato que te sea posible y procura que no reciba ningún daño. No mires la foto de Mary ni leas su carta jamás. Cuando María se tome un descanso en el hospital, hazle unas cuantas visitas. Y cuando Mary se dirija a ti momentos antes del combate final, no la escuches.

#FINAL "DEJAR": No hagas nada de lo que hay en el final "Agua" y ni se te ocurra escuchar la cinta de la sala de lectura. Procura no hablar con María y estar a su lado el menor tiempo posible. Mira la fotografía y lee la carta de Mary a menudo y escucha de cabo a rabo la conversación que tendrás con ella momentos antes del combate final.

#FINAL "PERRO": Para poder presenciar este final, antes deberás ver los finales "María", "Dejar" y "En el agua". Tras salir del hospital, cuando la noche caiga sobre Silent Hill, camina hacia una caseta situada al oeste del Jack's Inn. Allí encontrarás la llave del perro. Luego, tras ver la cinta de vídeo en el Hotel Lakeview, entra en la habitación de observación utilizando la llave en cuestión.

#FINAL "RENACIMIENTO": Para poder presenciar este final, antes deberás completar el juego al menos una vez. Hay que encontrar cuatro objetos demoníacos que no aparecen durante la primera partida: el aceite blanco, el vaso de lava, el libro de la ceremonia carmesí y el de las memorias perdidas. Éstos se encuentran, sucesivamente, en una máquina de periódicos, el interior del apartamento 105, una caja de la sala de lectura del hotel y la gasolinera.





SPLINTER CELL

Aunque **cada partida es un mundo** (bien por el grado de dificultad, bien por tu actitud a la hora de enfrentarte al juego), **aquí tienes** una serie de **consejos generales** que te pueden servir de ayuda **en tus devaneos con** el bueno de **Sam Fisher**.



SILENCIO

La infiltración silenciosa es la espina dorsal de *Splinter Cell*. Cada vez que entres en una nueva fase, estudia el recorrido de tus enemigos: siempre están haciendo guardia. Si puedes, noquéalos sin disparar. Acércate a ellos por la espalda y déjalos fuera de combate. En caso de que hagas mucho ruido, pueden dar la alarma con la consecuente llegada de refuerzos o el fracaso de la misión.

OSCURIDAD

No olvides caminar siempre por la sombra. La luz puede ser uno de tus peores enemigos. Siempre que puedas, dispara a los focos para ocultarte con más facilidad. Una cosa más: evita siempre las cámaras. Puedes destruirlas a tiros o esquivarlas cuando no te estén enfocando. No te olvides de esconder los cuerpos caídos de los enemigos. Si sus compañeros los encuentran, darán la alarma.

NO CORRAS

Siempre que puedas, camina, ya que harás mucho ruido si corres. Ten en cuenta, además, la superficie por la que caminas. No es lo mismo un suelo enlosado que otro repleto de cristales rotos. Cuando te muevas por escenarios muy oscuros, no te olvides de usar tus gafas. Te ayudarán a no perderte por el mapa.

USA EL ESCENARIO

Y no sólo para caminar por las sombras. Ahí va un ejemplo: si ves que dos guardias permanecen inmóviles y no hay forma de que abandonen su posición para que puedas pasar, intenta interactuar con los objetos de la pantalla. Es decir, puedes coger una botella y lanzarla al vacío. Uno de los guardias irá a inspeccionar y te dejará más o menos la vía libre. Aprovecha para noquear al segundo y haz lo propio con el otro cuando venga de su inspección.

NO RESPIRES

Contén siempre la respiración cuando estés en modo francotirador. Tu puntería será mucho más certera. Además, Sam tampoco es un superhéroe de la Marvel. La efectividad de las armas cortas en el juego depende mucho de la distancia desde la que dispares. Así que elige bien el arma que vas a utilizar en cada ocasión.

ESCUCHA LAS CONVERSACIONES

Los enemigos no sólo están ahí para hacerte la vida imposible. A veces, incluso te ayudan. Sin quererlo, podrán darte pistas. Escucha sus conversaciones. Por ejemplo, si oyes que hablan de un campo minado, usa tus gafas térmicas para detectar las minas y ahorrarte un buen susto.



REGÍSTRALO TODO

No dejes de mirar en ningún rincón de los escenarios. Si ves un ordenador, entra en él. Si encuentras un cuerpo, regístralo. Muchas veces, necesitarás determinados códigos de acceso para las puertas de seguridad. Aunque nosotros nos hemos tomado el trabajo de dártelos un poco más abajo, quizás quieras averiguarlo por ti mismo. Si esto es así, lo dicho: registra todo. Y no sólo para obtener los códigos, sino otro tipo de información de valor (como informes o fotografías) que te servirá para entender mejor por dónde van los tiros en el juego.

TRUCOS

Durante la partida, pulsa F2 para abrir la consola del juego. Después, puedes introducir alguno de los siguientes códigos:

health
Salud al máximo
invincible 1/0
Activar y desactivar el modo Dios
invisible 1/0
Activar y desactivar la invisibilidad
playersonly 1/0
Congelar a todos los enemigos y personajes excepto al jugador
ammo
Munición al máximo
ghost
Permite atravesar paredes
fly
Permite volar
walk
Desactiva el modo atravesar paredes
killpawns
Sin enemigos
summon [nombre del objeto*]
Haces aparecer un objeto determinado

***Lista de objetos:**
echeloningredient.ecamerajammer, echeloningredient.echemflare, echeloningredient.edisposablepick, echeloningredient.ediversioncamera, echeloningredient.ef2000, echeloningredient.eflare, echeloningredient.efraggrenade, echeloningredient.elasermic, echeloningredient.elockpick, echeloningredient.emedkit, echeloningredient.erappellingobject, echeloningredient.eringairfoilround, echeloningredient.esmokegrenade, echeloningredient.estickycamera, echeloningredient.estickyshocker, echeloningredient.ethermalgoggle, echeloningredient.ewallmine

Códigos de acceso para las puertas de seguridad que vas encontrando:

MISIÓN 1: COMISARÍA DE POLICÍA
Código 1: 091772, código 2: 5929

MISIÓN 4: CUARTEL GENERAL DE LA CIA
Código 1: 7687, código 2: 110598, código 3: 2019, código 4: 110700, código 5: 0614 (si Dougherty atraviesa la puerta antes que tú)

MISIÓN 5: KALINATEK
Código 1: 97531, código 2: 33575, código 3: 1250

MISIÓN 8: EMBAJADA CHINA, PARTE II
Código 1: 1436, código 2: 9753, código 3: 1456, código 4: 1834, código 5: 7921

MISIÓN 9: PALACIO PRESIDENCIAL
Código 1: 2126, código 2: 70021, código 3: 66768

O.R.B. OFF-WORLD RESOURCE BASE

Empiezas a estar **harto de ser siempre el perdedor**. No te culpamos. **Hacerte con el control** de toda una galaxia **requiere habilidad** y paciencia. Aunque una serie de **consejos generales y trucos** tal vez te puede servir de algo.



Si en un juego de estrategia al uso los recursos ya son importantes, en *O.R.B.* lo son más todavía. Es más, todo en este juego pasa por conseguir el mayor número de recursos posibles. Son vitales para la investigación y para conseguir mejores tropas. En una palabra, determinan quién gana y quién pierde la partida.

Hay dos tipos de recursos: las unidades de recurso y el llamado personal. Con esta pequeña guía, te vamos a echar una mano. Quizás te sirva para orientarte en esta difícil tarea de acumular, ahorrar y utilizar la energía.

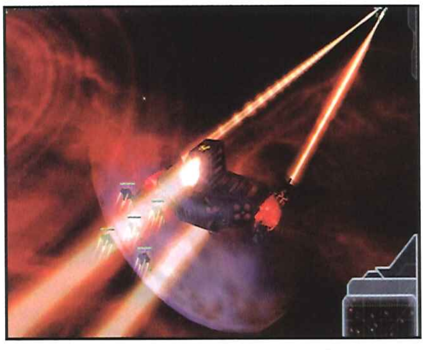
1. UNIDADES DE RECURSOS

¿CÓMO SE CONSIGUEN?

Para hacerte con las unidades, debes explotar las colonias mineras. Utiliza para ello las naves habilitadas a tal efecto. Ten en cuenta que las unidades de recursos son esenciales para construir e investigar las nuevas tecnologías. Si consigues que vayan creciendo a un ritmo determinado, de manera continua, te aseguras una ventaja frente a tu enemigo.

ECONOMIZA

No gastes todas tus unidades de recursos a lo loco. Muchas veces, aunque te parezca lo contrario, tu enemigo puede darte una sorpresa y acabar con toda tu base de golpe y porrazo. En ese caso, vas a



necesitar las unidades para establecer una nueva colonia minera.

EXPLORA

Nada más comenzar el juego, debes lanzar tu nave de reconocimiento a escanear los asteroides en busca de materia aprovechable. Cuando la nave haya hecho su tarea, ya puedes mandar otra unidad extractora a minar el asteroide. Mantén tu nave de reconocimiento activa durante toda la partida. Los asteroides tienen material aprovechable, sí, pero éste no es eterno y acabará por agotarse. Así que lo mejor es asegurarte varias fuentes de energía.

2. PERSONAL

¿QUÉ ES?

Se trata del tipo de recurso que no se consigue minando ningún asteroide. En realidad, tienes un número máximo de personal determinado por tu nivel y número de colonias. Además, puedes conseguirlo también a medida que vayas investigando nuevas tecnologías de la rama de formación. Ten en cuenta este detalle.

INVESTIGA

Para evitarte sorpresas desagradables con la cantidad de personal, te aconsejamos que al comienzo de cada partida vayas avanzando en los niveles de investigación de la formación (ten en cuenta que cada nivel de investigación te otorga 10 unidades), con lo que te aseguras una cierta ventaja frente al enemigo.

CONSTRUYE

Ve construyendo el mayor número de colonias. No temas si no te puedes ocupar de todas, lo importante es que incrementes tu índice de personal (cada colonia te proporciona 10 unidades). Una cosa más, cuando ataques una base enemiga no te olvides de destruir su colonia minera aunque no tenga unidades de recursos.

SÁCALE PARTIDO

El personal será muy útil a lo largo del juego. Entre otras cosas, te permite el acceso a los pilotos (cada nave necesita uno o varios pilotos, de 1 a 50, dependiendo del tipo de nave que sea) y también a las naves espías. Estas naves son especialmente útiles por su forma de ataque al enemigo. Además, pueden conseguir que tu rival investigue más despacio que tú.

TRUCOS

Para activar un truco, tienes que pulsar **ENTER**, escribir el código y volver a pulsar **ENTER**. Aquí tienes la lista completa:

$WIN
Ganas la misión

$RU #
Consigues # unidades de recursos

$SU #
Consigues # unidades de personal

$GET TECH
Investigas todas las tecnologías disponibles

$GET ALL TECHS
Investigas todas las tecnologías del juego

$FOGOWAR OFF
Eliminas la niebla de guerra

$FOGOWAR ON
Activas la niebla de guerra

$RESEARCH X #
Aumentas la velocidad de investigación por # (ej. $RESEARCH X 100)

$BUILD X #
Aumentas la velocidad de construcción por #

$FPS ON
Muestra el número de imágenes/seg.

$FPS OFF
Oculta el número de imágenes/seg.



IGI 2: COVERT STRIKE

Una de las virtudes de *IGI 2* es la **diversidad de opciones** con las que afrontar cada misión, aunque sea **recomendable anteponer el sigilo a los disparos**. Hay **detalles que debes recordar** por muy obvios que puedan parecerte.

MOVIMIENTOS CAUTELOSOS

No le quites el ojo de encima al medidor de visibilidad. Busca refugio en las sombras o en zonas con poca luz, pero olvídate de disparar a las bombillas para crear mayor oscuridad: esto no es *Splinter Cell,* y esa solución de poco sirve. Vigila también el tipo de superficie que pisas. Metal, vidrio, asfalto y hierba son, por este orden, los más ruidosos. Así que, siempre que puedas, piensa en rutas que eviten los primeros. Si por necesidad debes atravesar una de esas superficies, nunca se te ocurra correr por ellas, ya que despertarías más sospechas que Pocholo en una biblioteca. Recuerda que David Jones no tiene problemas musculares, así que camina siempre agachado. Tu salud lo agradecerá.

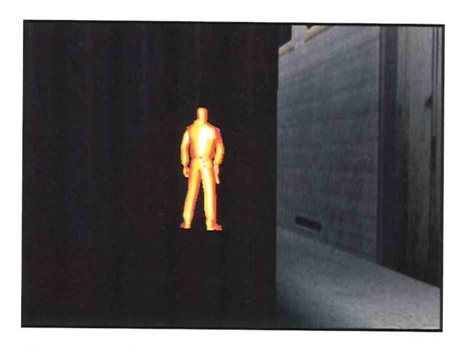


ADAPTARSE AL ESCENARIO

Cajas, puertas entreabiertas o desniveles son lugares ideales para refugiarte mientras los guardias siguen su ruta o la cámara de seguridad mira a otra parte. Al igual que con el tema de las luces, es mejor que no destroces las cámaras que encuentres a no ser que estén en lugares aislados. Ello atraería a algún guardia curioso. Del mismo modo, si dejas algún cadáver a la vista de alguna cámara, atraerás a los guardias curiosos, y a los que no lo son. Si debes matar, que no te vea nadie. Aquí no puedes mover los cuerpos.

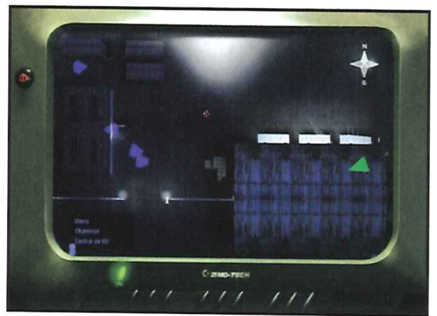
MODOS DE VISIÓN

Utiliza la opción ojeada siempre que estés escondido, debajo de camiones o detrás de puertas y combínala con el uso de visión térmica, que te permite ver a través de los objetos. Utiliza las gafas térmicas para descubrir si las habitaciones están vacías o no antes de entrar.



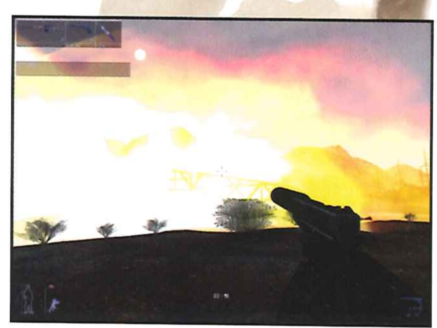
CONSULTAR EL ORDENADOR

Aquí no hay mapas en pantalla que indiquen los enemigos o los ángulos de visión de las cámaras, por lo que es recomendable que, en escenarios exteriores (a los interiores no tiene acceso visual el satélite), consultes tu computadora. Gracias al modo máximo de zoom, te dará esos datos. Pero ten cuidado, ya que sigues siendo vulnerable cuando la estés mirando.



ARMAS

Según el estilo de partida que quieras llevar a cabo, es vital que conozcas a la perfección las armas de las que dispones. Si te van los balazos sin precaución, lo tuyo son armas ruidosas con rápida recarga y corto alcance. Escoge la pistola D-Eagle y el rifle G36 o Type-64 SMG. Si lo tuyo son las grandes distancias, entonces es mejor elegir rifles silenciosos, con mucha potencia, pesados y quizás con una recarga algo lenta. Elige la pistola SOCOM y el rifle AUG. Para novatos y usuarios de nivel medio lo mejor es una pistola G17 SD y un rifle SMG-2 SD o M16/203. Cuando estés acorralado, será mejor que alternes entre las dos armas de que dispondrás. Mientras recargas la secundaria, haz uso de la pistola hasta que puedas respirar y llenar el rifle de balas. Antes de finalizar la misión, mira bien con qué arma dejas el nivel. Es probable que en el próximo escenario debas seguir con la misma. Por tanto, mejor ir con peor arma y más munición que con un rifle de diseño y una bala en la recámara.



RAPIDEZ DE REACCIÓN

Utiliza los segundos de desconcierto inicial de los guardias para actuar al ser descubierto. Dependiendo del nivel de dificultad, tardarán un instante más o menos largo en elegir la opción de ataque. Ya sabes, toca mover ficha primero.

CÓMO ENFRENTARSE

Dispara desde la mayor distancia posible y a la cabeza. La mayoría de armas son de largo alcance, así que ponte lejos. Los combates cuerpo a cuerpo acaban con muerte segura. Es importante saber cuándo disparar, no sólo porque la munición (en especial de los rifles de francotirador) escasea, sino porque, cuando lo hagas, te pondrás al descubierto. Aprovecha los momentos en que el enemigo recargue su arma. Tumbado apuntarás mejor que de pie. Parado dispararás mejor que corriendo. Así que ya sabes, elige una buena posición y sácale provecho, pero no abuses de ella, porque pueden enviarte unas cuantas granadas. Si eres tú quien les envía granadas, una advertencia: su onda expansiva puede alcanzarte si no estás lo suficientemente lejos y protegido.

Tres juegos, cada uno **con** su pequeño surtido de **códigos secretos** para obtener ventajas o darle a las partidas algo de interés adicional. **Pese a la** pertinaz **sequía** de trucos, **siempre hay algún que otro conejo** que llevarse a la chistera virtual.

FREELANCER

Localiza el archivo **PerfOptions.ini** (si no está en la carpeta **Mis Documentos/Mis juegos/ Freelancer**, haz una búsqueda) y ábrelo con el Bloc de notas. Hecho esto, localiza la línea donde pone **DIFFICULTY_SCALE = 1.00** y sustituye el **1.00** por **0.00**. ¿Ya está? Pues de esta manera tan sencilla, has conseguido alterar el nivel de dificultad del juego para ser invulnerable.





HIGHLAND WARRIORS

Pulsa º (al lado del 1) para desplegar la consola de trucos. A continuación, introduce en ella cualquiera de los siguientes códigos.

iamrich
Obtienes 1.000 de oro
allthestones
Obtienes 1.000 de piedra
bethestone
Obtienes 1.000 de minerales
tiimmbbeerr
Obtienes 1.000 de madera
befat
Obtienes 1.000 de alimentos
kingeddieismyfriend
Tus unidades son invencibles
serules
Ganas la misión en curso



EUROPA UNIVERSALIS II

Varios trucos nuevos que añadir a los que ya publicamos en el número 19.

1. Durante la partida, pulsa **F12** para que aparezca la ventana de trucos. Introduce en ella el siguiente código: **peterthegreat**. Después, pulsa **Ctrl. + F12** para salir de la ventana. Cuando vuelvas a la partida, habrá desaparecido el límite de unidades locales que puedes reclutar.

2. Abre los archivos **xxx.eug.file** (**xxx** sustituye aquí el nombre que hayas asignado a cada uno de los archivos concretos) que están en el directorio **saves** (partidas guardadas) de la carpeta del juego con el Bloc de notas. Busca en el archivo el nombre de tu bando o nación. Ten en cuenta los símbolos { y } cuando modifiques el archivo. Es recomendable hacer una copia de seguridad previamente por si cometes algún error. Una vez dentro de la partida guardada, hay una serie de parámetros que puedes cambiar. Tras el nombre en inglés del parámetro alterable, hay un signo de igualdad. Debes introducir los cambios que quieras hacer efectivos después del signo. (Por ejemplo, sustituye **population=xxxx** por **population=3** para que la ciudad a la que corresponde el parámetro tenga tres habitantes).

treasury
Aumenta el dinero disponible (hasta 2.000 millones)
city
Para cambiar el nombre de la ciudad
population
Para cambiar el número de habitantes (hasta 9.999.999)
courthouse
Escribe yes para tener el edificio de la corte
bailiff
Escribe yes para tener el alguacil
fortress
Escribe yes para tener la fortaleza
land unit
Elige el número de unidades de tierra que desees
nav unit
Elige el número de unidades navales que desees
technology
Elige el nivel de tecnología que desees (hasta 51)

3. También puedes recurrir a este sucísimo truco: sitúa un puesto comercial de nivel 1 en un estado vecino y graba la partida. Sustituye el 1 por un 6 en la siguiente línea: **{nombre del puesto = 1 location = xxx}**. De esta manera, no habrá rebeliones en tu puesto comercial una vez se transforme en colonia.



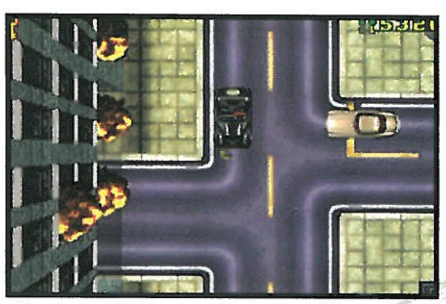
GTA POR LA CARA

Descárgate gratis Grand Theft Auto



No es fácil vender varios millones de copias en una semana. Y los diseñadores de la saga *Grand Theft Auto* lo saben perfectamente. Es por ello que Rockstar Games ha decidido agradecer la fidelidad a sus usuarios de una manera muy particular: poniendo a su disposición el primer título de esta saga de videojuegos. Y totalmente gratis.

Grand Theft Auto es ya un clásico reciente. Lo rompedor de su concepto y su original argumento (encarnas a un delincuente dispuesto a todo para ascender en la pirámide jerárquica del hampa) fueron sus grandes bazas. Aunque muchos consideraron que era demasiado difícil de manejar y que sus gráficos eran poco llamativos, *GTA* abría una serie de éxitos imparables para una saga que arrasa en todos los frentes, sean consolas de última generación o compatibles. Si en su día te lo perdiste, sólo tienes que acceder a la página web http://www.rockstargames.com/classics/, rellenar el formulario y consultar tu correo electrónico; allí encontrarás un enlace directo a la descarga. Eso sí, son 350 MB. Por si fuera poco, Rockstar promete regalar más títulos en breve.



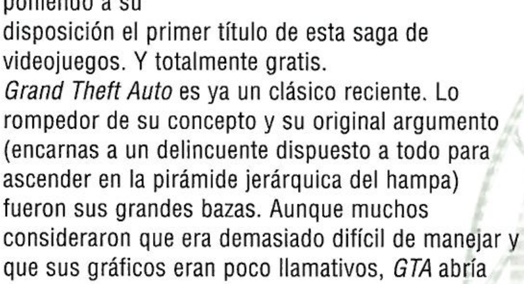
El primer *GTA* es ya todo un clásico que ahora se consigue gratis.



Rockstar promete poner más títulos a disposición del público.

SYSTEM SHOCK 2 YA HABLA ESPAÑOL

Disponible la traducción del juego



Como muchos otros juegos alabados por la crítica, *System Shock 2* nunca ha sido traducido al castellano. Ni siquiera ha sido distribuido en nuestro país. Eso no ha impedido que poco a poco el juego de Looking Glass se haya ido haciendo un sitio entre las estanterías de los jugadores españoles. No en vano ha sido considerado por la prensa extranjera como un juego imprescindible. Sus creadores son los responsables de títulos como *Ultima Underworld* o *Thief* y deja entrever muchas de las características que después serían utilizadas en otro juego de Looking Glass, *Deus Ex*.

La peculiar mezcla de acción, terror y rol de *System Shock 2* vuelve a estar en boca de todos. Y es que un aficionado ha dedicado parte de su tiempo libre a traducir los textos del juego y colgar en Internet los archivos necesarios para localizarlo al castellano. El parche lo encontrarás en la página del clan Dlan, en esta dirección: www.clandlan.cjb.net/.



***System Shock 2* mezcla rol con acción en primera persona.**

La versión está todavía en desarrollo y su autor, arkero99, espera los comentarios de los aficionados para ir depurando el código del archivo basándose en sus sugerencias. Desde aquí, aprovechamos para apoyar a los jugadores que se esfuerzan por que juegos como este *System Shock 2* o *Planescape Torment* (del que también se está realizando una traducción) sean accesibles para aquellos que no dominan el inglés.

SE ACERCA SHADOWBANE

El juego ya tiene fecha de publicación

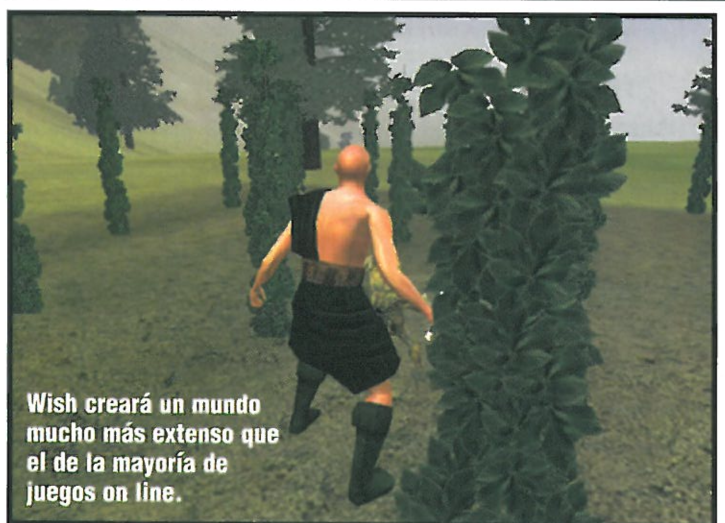
Han sido cuatro años de esfuerzos y noches en vela, pero por fin *Shadowbane* tiene fecha de publicación. Ubi Soft (distribuidora del juego) confirmaba a los medios que a principios de este mes se pondrá a la venta el título de Wolfpack. Eso sí, sólo en tiendas norteamericanas. En Europa tendremos que esperar un poco más para poder disfrutar de un juego que promete revolucionar el panorama del rol on line masivo. *Shadowbane* es una curiosa mezcla de JDR y juego de estrategia en el que el jugador deberá gestionar la economía de las ciudades y configurar las fuerzas de su ejército. Sus decisiones tendrán consecuencias directas sobre el aspecto del paisaje y la política del mundo persistente en el que se desarrolla el juego.



Shadowbane **mezcla rol on line clásico y estrategia.**

ROL A LO BESTIA

Nacen los juegos de rol ultramasivos



Wish creará un mundo mucho más extenso que el de la mayoría de juegos on line.



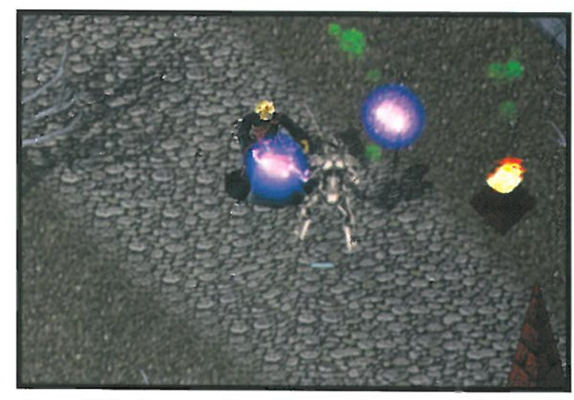
"La experiencia del juego on line que proponemos es incomparable". Así de contundente se ha mostrado Jaime Moffet, vicepresidente de Mutable Realms, los responsables de *Wish*, un nuevo juego que se adscribe a la creciente moda de los juegos de rol on line. Pero, según sus propios diseñadores, *Wish* no será uno más. De hecho, inaugurará un nuevo género, lo que ya se ha bautizado como UMMRPG. Es decir, juegos de rol ultra on line.

Wish, que hará su primera aparición pública en el próximo E3 y que será comercializado a principios de 2004, promete desmarcarse de otras propuestas del género mediante el uso de una novedosa tecnología. Gracias a una serie de servidores escalables, permitirá compartir un mismo mundo a cientos de usuarios, eliminando así las "zonas artificiales" y creando un universo virtual mucho más extenso que el de otras propuestas similares.

HA CAÍDO EUROPA

Desafortunado debut de Age of Shadows

Los servidores europeos no han soportado la carga de usuarios de la nueva actualización de *Ultima Online*, *Age of Shadows*. El problema surgió a raíz de la masificación de jugadores dispuestos a hacerse con una casa, principal reclamo para la venta de la esta nueva expansión. Las consecuencias no se hicieron esperar y tal afluencia de jugadores, que deben desarrollar sus partidas en sólo dos servidores demasiado cargados, provocó que toda la red del juego quedase inutilizada. Los usuarios más críticos ya han expresado su descontento e incluso amenazan con pedir compensaciones a Electronic Arts por daños y perjuicios.



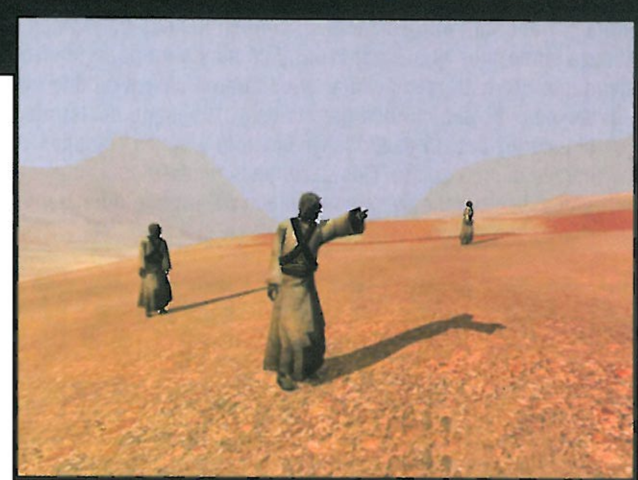
Age of Shadows **no ha comenzado con muy buen pie.**

ESTRELLAS BAJO SOSPECHA

Crónica de un retraso anunciado

Star Wars: Galaxies vuelve a retrasarse. Es más, Sony Online ni siquiera se atreve a avanzar una probable fecha de lanzamiento. Sí se sabe que los desarrolladores están forzando la máquina para editarlo lo antes posible, lo que implica ciertos recortes en el contenido previsto. Por ejemplo, el juego no permitirá pilotar vehículos, pero esta opción será incluida en un parche posterior al lanzamiento del juego.

Pese a todo, la expectación en torno al juego no deja de crecer. La comunidad hispana de *Star Wars: Galaxies* ya cuenta con más de 2000 jugadores inscritos. Por votación, se ha decidido que jugarán en el servidor llamado Radiant.



Parece que habrá que esperar al primer parche para pilotar vehículos.

LA MUERTE TIENE UN PRECIO

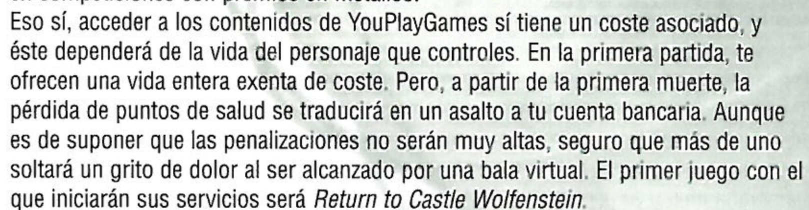
YouPlayGames forjará grandes jugadores a su manera



Id ha dado permiso para que *Return to Castle Wolfenstein* sea el juego piloto.



Nace una nueva plataforma de juegos que recompensará tus éxitos y castigará económicamente tus errores. Para unirte a la comunidad de YouPlayGames (www.youplaygames.com), no tendrás que pagar ninguna cuota mensual y podrás participar en competiciones con premios en metálico.

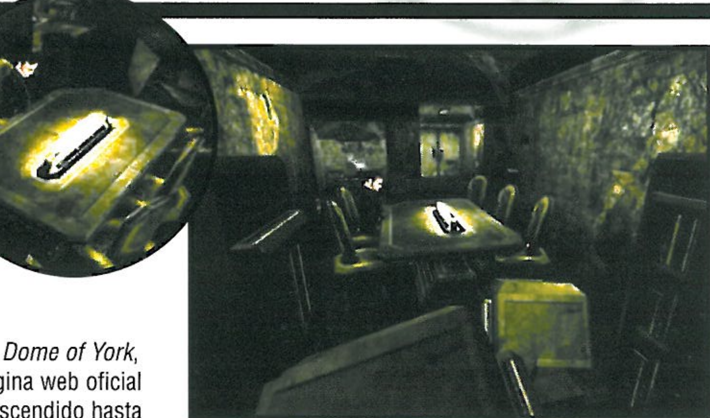


Eso sí, acceder a los contenidos de YouPlayGames sí tiene un coste asociado, y éste dependerá de la vida del personaje que controles. En la primera partida, te ofrecen una vida entera exenta de coste. Pero, a partir de la primera muerte, la pérdida de puntos de salud se traducirá en un asalto a tu cuenta bancaria. Aunque es de suponer que las penalizaciones no serán muy altas, seguro que más de uno soltará un grito de dolor al ser alcanzado por una bala virtual. El primer juego con el que iniciarán sus servicios será *Return to Castle Wolfenstein*.

NEOCRON AL CUADRADO

El juego de rol futurista tendrá una expansión gratuita

La salida on line de la expansión oficial de *Neocron*, *Beyond the Dome of York*, está prevista para abril de este año. Ya se puede consultar la página web oficial del juego (www.neocron.com) para descubrir lo poco que ha trascendido hasta el momento sobre este lote, que incluirá un escenario nuevo, Dome of York. Se trata de una ciudad sumida en las tinieblas y de ambientación ciberpunk.



Una expansión sólo apta para los que no tengan miedo a la oscuridad.

JUEGO A LA VISTA

Un juego de piratas aborda Internet

World of Pirates (www.worldofpirates.com) es un juego de rol masivo on line que está siendo desarrollado por un pequeño estudio alemán con ganas de comerse el mundo. Pese a sus poco espectaculares gráficos y a que está en fase de prueba, este juego, que te llevará al Caribe del siglo XVII, ha atraído ya a un considerable número de jugadores. En él, dispondrás de un barco con el que surcar los mares para comerciar, explorar o enfrentarte a otros navíos, y también tendrás la opción de visitar las ciudades con tu personaje y asistir a rudimentarios abordajes. A la larga, los jugadores podrán construir sus propios edificios en las ciudades.



Por lo que se esta viendo en la beta, los puertos serán zonas conflictivas.



Una gran aglomeración de barcos pone a prueba la capacidad del servidor.

SINTONIZA CON EVE

Los seguidores del juego crean un canal de radio

Hace tiempo que le seguimos la pista a *EVE: The Second Genesis*, un juego on line que puede convertirse en uno de los grandes. Sabemos también que su complejidad requiere que los jugadores se agrupen en grandes colectivos. Pero nadie esperaba que un grupo de aficionados crease en Internet un canal de radio. Galactic News Network (www.gnn.evegate.net) pretende informar las 24 horas de lo que ocurre en el juego como si se tratase de un noticiario. Faraónico proyecto, sin duda.



Esperemos que los ataques se anuncien una vez llevados a cabo...

CLANES DE LA RED

CLAN GHz



Bien por un capricho del destino o por voluntad divina, los componentes del clan Gigahercios (GHz) se unieron tras coincidir repetidamente en un mismo servidor de juego. En estos momentos, gozan de cierto renombre entre los jugadores de *Soldier of Fortune II*, sobre todo por la seriedad con que se toman los entrenamientos, que son obligatorios. Los GHz tienen su propio servidor. Si quieres contactar con ellos, puedes hacerlo a través de su página web o del canal de IRC #ghz.

www.ghzclan.es.vg

CLAN CHJ



Un total de 63 personajes forman parte del Clan CHJ, especializado en el juego *Jedi Knight 2*. El clan te permite optar libremente por el lado de la Fuerza que prefieras, ya que en él conviven Sith y Jedi. Eso sí, una vez elegido uno, cualquier tipo de cambio supondría perder algunos privilegios internos del clan. Para unirte a los CHJ, hay que seguir un proceso parecido al de la iniciación Jedi, ya que se te asignará un maestro que se encargará de guiar tus primeros pasos.

www.redmoebius.com/chj

LCP

CIUDAD PARAGON
La comunidad hispana de City of Heroes
www.ciudadparagon.com

Las noticias sobre el juego *City of Heroes* llegan con cuentagotas, pero la Liga CP no se pierde ni una. Su excelente página incluye mucha información actualizada sobre el juego y sirve de punto de encuentro a sus miembros. Todos ellos son buenos aficionados a los cómics de superhéroes y ya han creado sus personajes y desarrollado la historia de sus vidas, no sea que queden cabos sueltos cuando el juego se edite. Visita su sede en la Red, porque la verdad es que no tiene desperdicio.

www.ciudadparagon.com

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixo.es

GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Origin • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 39,95 €

Por J. J. Cid

ULTIMA ONLINE
Age of Shadows

El universo *Ultima* **vuelve a expandirse**. La nueva generación del rol on line está por llegar, y **las compañías toman posiciones**. Origin apuesta por **aprovechar su consolidada comunidad on line** ofreciéndoles dosis periódicas de mejoras y novedades.

Los usuarios más veteranos de *UO* tienen motivos para agradecer a Origin su política de atención al cliente. Tras años de funcionamiento, el juego conserva su interés porque no dejan de aparecer actualizaciones y el mantenimiento es modélico. Además, *Ultima Online* ha sabido mantener una tecnología accesible al mismo tiempo que creaba un entorno tridimensional alternativo perfectamente compatible con la estructura global del juego. Pero esta política ha dejado a *Ultima Online* en el furgón de cola de los juegos con mundos persistentes en cuanto a gráficos. Las nuevas propuestas con esplendorosos motores gráficos cada día evidencian más la avanzada edad del mundo del Avatar.

Combates y personajes

Con esta nueva expansión, se han añadido dos nuevos personajes al elenco conocido de *Ultima*. Paladines y nigromantes son los abanderados que aporta esta Edad de las Sombras. Los primeros son la personificación del bien, guerreros divinos obsesionados por cumplir con sus obligaciones morales. En el otro lado del espectro, se sitúa el nigromante: personaje mágico con el poder de transformar la muerte en vida.

Con *Age of Shadows*, también se ha revisado totalmente el sistema de combate


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Internet: Numero de jugadores ilimitado

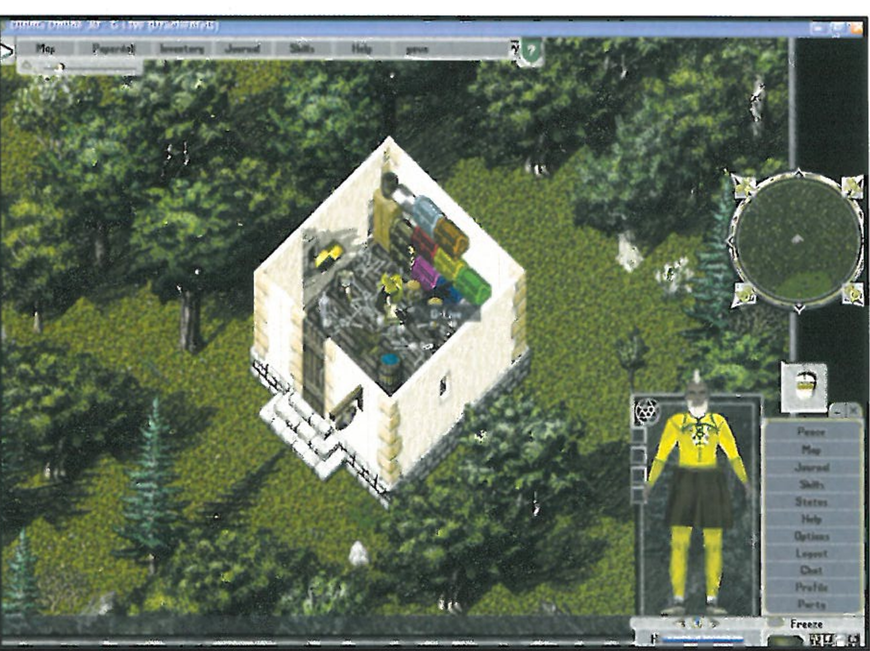
Idioma: Textos de pantalla: inglés; Voces: inglés

Cuota mensual: 9,95 dólares


VEREDICTO

Mejoras significativas en el sistema de combate, nueva gestión de edificaciones propias y dos nuevas razas son los reclamos de *Age of Shadows* para retener unos meses más a sus fieles suscriptores. Aun así, muchas de sus costuras empiezan a descoserse mostrando los efectos del paso del tiempo.

6


Ser propietario de una vivienda se había convertido en todo un lujo.

HISTORIA DE UN CLÁSICO

Han pasado cerca de siete años desde que apareciese la primera versión del juego. Desde entonces, la historia del *Ultima Online* es la historia de sus expansiones.

THE SECOND AGE



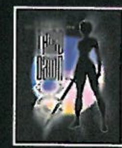
Primera gran ampliación del *Ultima* original. Apareció hace cinco años y añadió nuevas tierras conocidas como Lost Land. También estabilizó el juego en gran medida.

RENNAISSANCE



Controvertida expansión aparecida en 1999. Intentó compensar los inconvenientes ocasionados por los "player's killers" añadiendo una zona donde éstos no podían actuar.

THIRD DAWN



Supuso el mayor cambio estético en la historia de *Ultima Online*. Se dio la posibilidad de seguir con el viejo motor gráfico 2D, pero también se añadió un modelado de personajes en 3D.

LORD BLACKTHORN'S REVENGE



La imaginación del artista gráfico norteamericano Todd McFarlane dotó al mundo de *Ultima* de unos personajes y enemigos novedosos y tremendamente atractivos.

Se han añadido dos nuevos personajes y se ha revisado el sistema de combate

del juego. Hasta la llegada de esta ampliación, existían cuatro grupos distintos de fuente de daño: fuego, veneno, electricidad y daño físico. Ahora se ha añadido un nuevo grupo (frío) y se han refinado las tablas de resistencia para cada tipo añadiendo resistencias innatas a personajes, criaturas, armas y armaduras.

Además de la importante mejora introducida con la fuente de daño (obligará a urdir diferentes estrategias para los diferentes enfrentamientos), se han equilibrado los personajes "físicos" con respecto a los "mágicos", introduciendo una nueva habilidad en combate para los primeros denominada ataque especial. Este tipo de ataque se ejecuta como si fuese un hechizo (con su respectivo nivel de maná) y tiene consecuencias decisivas en el transcurso de los enfrentamientos. Entre ellos, encontramos el ataque mortal, desmontar, confusión, ataque venenoso, desarmar y así hasta trece posibilidades distintas.

Crecimiento demográfico

Ultima Online sigue siendo a día de hoy uno de los juegos de rol persistentes más populares que existen. Esto, que a priori puede parecer un dato positivo para el título, ha motivado una enorme masificación que a la larga se hace bastante incómoda para el jugador. Hacerse con una parcela en Britannia es casi tan difícil y estresante como encontrar piso en el centro de ciudades como Madrid o Barcelona. Incluso se han llegado a producir ventas de terrenos virtuales por dinero sonante y casos de fraude inmobiliario. La ficción supera a la realidad.

Age of Shadows intenta vencer esa congestión incluyendo un nuevo territorio llamado Malas. Este lugar, además de propiciar nuevas búsquedas, hace las veces de terreno virgen edificable, ideal para construir cientos de viviendas para los jugadores. Pero esto no es todo en cuanto al mercado inmobiliario. Se ha incluido una utilidad, similar a la usada en *Los Sims*, para diseñar nuestras propias viviendas. Así, cada jugador podrá crearse un lugar de descanso a su gusto. De esta manera, Origin se asegura la fidelidad de cientos de propietarios, a los que les daría apuro abandonar el juego junto con la preciada posesión que tanto les ha costado conseguir.

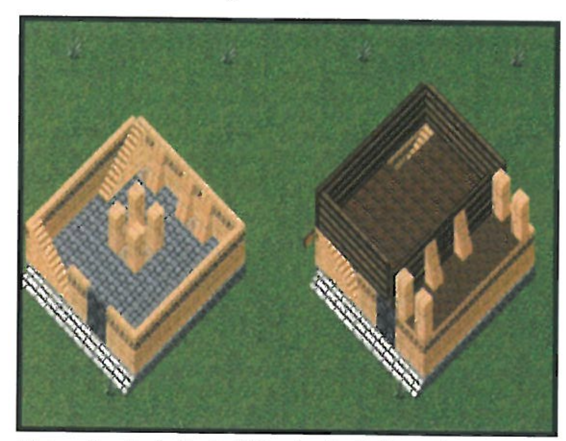
Age of Shadows es una de las expansiones que más novedades con impacto directo sobre la jugabilidad ha aportado. En este sentido, nada que objetar: mejora notablemente el original y no presenta ninguna fisura que no sea achacable al producto global. Pero lo cierto es que va llegando la hora de exigir algo más a *Ultima Online*. Su aspecto está evidentemente desfasado y su interfaz sigue siendo sumamente farragosa. Con estos lastres, es lógico que juegos más contemporáneos nos vayan alejando irremisiblemente del influjo de Britannia.



La muerte no sienta demasiado bien a nuestra nigromante.



Habrá momentos para todo, incluso para unos bailes con los amigos.



El sueño de todo habitante de Britannia: construirse un chalecito.

Z·O·N·A UNDERGROUND

Si en tus años mozos **los salones recreativos eran tu segunda residencia, no dejes de leer** estas dos páginas. Incluyen **cinco propuestas inéditas** y completas originarias del país del sol naciente que están **a la altura de los mejores matamarcianos** de los 80 y los 90.

Ningún otro género ha hecho tanto por la historia de los videojuegos. Durante la década de los 70, matamarcianos clásicos como *Space Invaders*, *Defender*, *Galaxian* o *Asteroids* se convirtieron en la sensación y ayudaron a cimentar una industria de las máquinas recreativas que por aquel entonces se encontraba en pañales. En la década siguiente, títulos como *Nemesis*, *R-Type*, *Zaxxon* o *U.N. Scuadron* sirvieron de empuje definitivo para que las primeras consolas y ordenadores fuesen conectándose a los televisores de millones de hogares de todo el mundo. A lo largo de los 90, la presencia de matamarcianos como *Axelay*, *Xenon 2*, *Blood Money* o *Thunder Force* dieron alas a las consolas y ordenadores de 16 bits mostrando todo el potencial de estas máquinas.

En fin, ¿qué queda del género en el siglo XXI? La presencia de este tipo de juegos en el circuito comercial ha ido diluyéndose poco a poco hasta convertirse en algo casi anecdótico. Pero aunque la industria haya dado la espalda a los viejos matamarcianos, aún son miles los devotos que sienten pasión por hacer puré de alienígena. En Internet existen miles de propuestas gratuitas inspiradas directamente en los clásicos más ilustres. Casi todas ellas proceden de Japón, cuna del género. Se trata de juegos completos que reúnen en unos pocos megabytes todos los ingredientes que se le pueden exigir a este género: acción rápida y furiosa, decenas de potenciadores, armas espectaculares y enemigos finales de tamaño colosal.

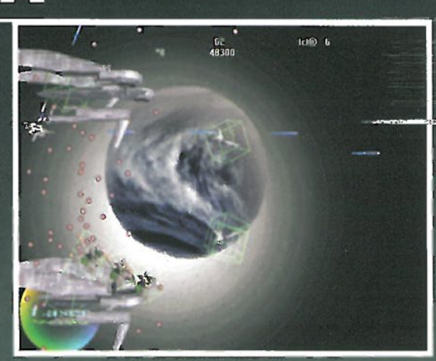
Para disfrutarlos en todo su esplendor, deberás poseer un buen joystick analógico y tener instalado el idioma japonés en tu Windows para poder navegar cómodamente por los menús de configuración. Por otro lado, si quieres conocer con más profundidad la historia de este apasionante género, no dejes de visitar (www.faqs.org/faqs/games/videogames/shooters/).

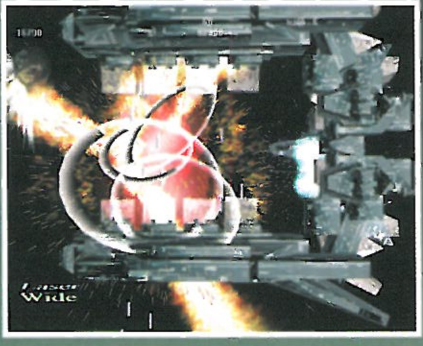
DIE SLAVE v1.0.1

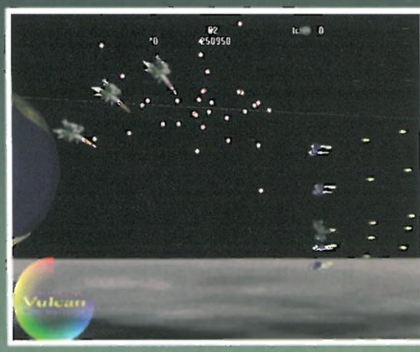


DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Sexy Death Entertainment
WEB:	www.emudek.org/shootemup/
TAMAÑO:	17 MB







Die Slave sigue las pautas marcadas por títulos como *Nemesis*, *Darius* o *Blood Money*. Es decir, movimiento lateral de pantalla, avalanchas de pequeñas naves en perfecta formación y un inmenso enemigo esperándote al final de cada nivel.

No obstante, el juego de Sexy Death atesora una serie de cualidades personales e intransferibles que lo elevan varias millas por encima de la competencia. La primera, lo avanzado de su motor 3D. Aprovechando el potencial de las tarjetas gráficas de última generación, es capaz de ofrecer espectaculares efectos y acumular simultáneamente en pantalla decenas de enemigos sin que la suavidad del juego se resienta lo más mínimo. Tampoco se quedan atrás unas melodías en formato mp3 que recuerdan la música de grupos como Orbital o Underworld.

En *Die Slave*, no existen potenciadores para mejorar el armamento o aumentar la puntuación. Aquí empiezas y acabas exactamente con la misma nave que has elegido al principio de la partida. Hay tres modelos distintos, y cada uno de ellos dispone de unas características de manejo únicas y cinco tipos de armamento. Además del tradicional disparo secundario que barre a todo ser viviente de la pantalla, se ha añadido un original campo de fuerza que repele temporalmente los disparos enemigos. Todo un mejunje que ayuda a progresar en un juego cuyo nivel de dificultad es absolutamente demencial.

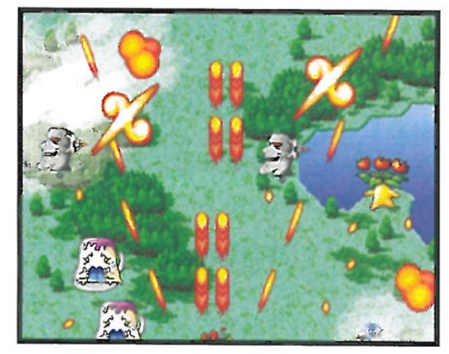
8

MAGIC POLALAMIN



DATOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Black Fish
WEB: www.emudek.org/shootemup/
TAMAÑO: 8 MB





En este juego debes luchar contra cabezas de la Isla de Pascua, árboles andantes, cráneos voladores o un Doraemon robot de más de 20 metros de altura. *Magic Polalamin* sigue la tradición del más genuino humor japonés. Al igual que hizo en su día Konami con *Parodius*, Black Fish ofrece un matamarcianos plagado de caricaturas de personajes sacados de otros videojuegos y series de anime.

Ya desde el arranque, este juego demuestra que su atractivo va más allá del simple sentido del humor. La curva de dificultad es muy adecuada: supone un serio desafío pero no es imposible de superar. La jugabilidad resulta deliciosa, sobre todo, por un control del personaje principal suave y decenas de potenciadores y tipos de armamento que dan variedad al desarrollo de la partida. Los gráficos 2D están llenos de colorido y las melodías son solventes y pegadizas. Cada vez que completes un nivel, se te premiará con imágenes picantes de chicas ligeras de ropa, así que no es apto para todas las edades.



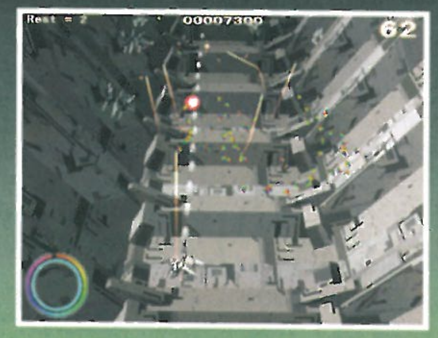


XSYNERGY GATE v1.0.4



DATOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Sexy Death Entertainment
WEB: www.emudek.org/shootemup/
TAMAÑO: 20 MB



Probablemente, el matamarcianos con mejor aspecto de los aquí presentes. Nada raro si tenemos en cuenta que *xSynergy* posee un motor gráfico que permite resoluciones de hasta 1.600 x 1.200 en 32 bits de color y tecnología Transform & Lighting. El resto del lote incluye desplazamiento de pantalla vertical al más puro estilo *Zanac*, tres tipos de armas secundarias y un curioso y práctico sistema de propulsión que permite desplazar la nave por la pantalla a velocidades de vértigo.



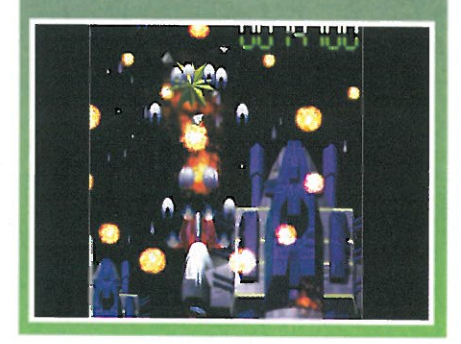
ANOTHER ZERO v1.02



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: RYO
WEB: www.emudek.org/shootemup/
TAMAÑO: 4 MB

La brevedad es un defecto común a la mayoría de matamarcianos japoneses. *Another Zero* sólo ofrece tres niveles, aunque también es cierto que cada centímetro que avanzas cuesta un esfuerzo sobrehumano. El juego discurre entre variados y originales escenarios, avalanchas de enemigos disparándote simultáneamente y jefes de final de fase que consumirán las diez vidas de las que dispones en menos que canta un gallo.

6



NEMESIS CRISIS GAIDEN



DATOS

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Studio M´S
WEB: www.emudek.org/shootemup/
TAMAÑO: 4 MB

Una interesante alternativa a los matamarcianos 2D de toda la vida. Al igual que en títulos como *Galaxian 3* o *Star Wars Arcade*, la acción de *Nemesis Crisis Gaiden* se desarrolla en primera persona y sobre raíles, lo que significa que no es posible dirigir la dirección de la nave. La tarea del jugador se limita a manejar únicamente un punto de mira y a disparar sobre todo lo que se mueva por la pantalla. Muy poco interactivo, pero rápido, jugable y de una estética inmaculada.

5



Por vuestros mensajes de apoyo a este apartado de la revista, parece ser que **no somos los únicos** que pasamos horas y horas peinando Internet **en busca de** diversión modificada pero sin adulterar. Al final se encuentran **entretenimientos como *Desert Combat***, modestos pero capaces de despertar pasiones.







Por S. Sánchez

DESERT COMBAT

Dicen que quien algo quiere, algo le cuesta. Y a veces es verdad. Te aseguramos que, si te gustó *Battlefield 1942*, vas a disfrutar de lo lindo con su mod *Desert Combat*, aunque para ello tendrás que someter a tu módem a una intensa sesión de trabajos forzados.

El primer paso es actualizar el juego a la última versión, 47 MB de descarga. Luego hay que instalar la versión más reciente del mod, aproximadamente 87 MB más. Aunque *Desert Combat* esté en fase beta, el mod es autoinstalable. Basta con indicar durante la instalación la carpeta en la que se encuentra *Battlefield 1942*. Una vez completados estos trámites, puedes empezar a jugar entrando en el juego a través de su acceso directo.

La finalidad de este mod es convertir *Battlefield 1942* en un juego que reproduzca algunos conflictos bélicos modernos, como la operación Tormenta del Desierto o lo acontecido en Somalia durante la década de los 90. De momento, han sido modificadas todas las unidades del juego, tanto soldados como vehículos, para que se correspondan con las del primero de estos conflictos, aunque todavía no se ha creado el escenario del Golfo Pérsico y los escenarios siguen siendo los que originalmente incluye *Battlefield 1942*.

Desierto blindado

En el bando americano puedes encontrar desde el blindado Abrams hasta los vehículos de intervención rápida Humvee, o unidades aéreas como los A-10 o los helicópteros Apache. Por su parte, los iraquíes no se quedan cortos en cuanto a recursos y cuentan con T-72 y Mig 29, por poner algunos ejemplos.

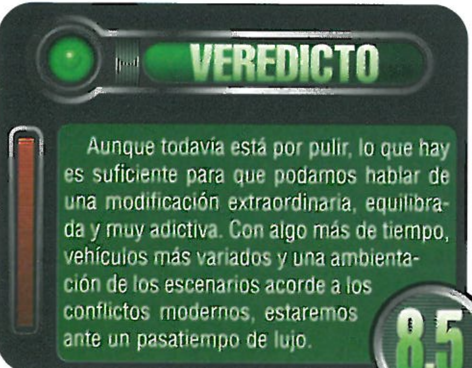
La presencia de helicópteros es una de las novedades más interesantes de este mod. Ofrecen muchas posibilidades, pero para manejarlos se necesita de cierto tiempo de adaptación y delicadeza a la hora de mover el ratón. La experiencia previa con otros simuladores apenas sirve de nada, ya que el mod se basa en un tipo de control puramente arcade pero con sus peculiaridades.

Aunque por ahora el mod no dispone de mapas personalizados y está previsto que incorpore más vehículos, su gran baza, la que le ha permitido ganarse la aprobación de los jugadores de *Battlefield 1942*, es el equilibrio conseguido a pesar de los cambios que supone incorporar armamento moderno y distinto en ambos bandos. Además, aún le queda mucha cuerda, ya que sus creadores han anunciado la aparición en breve de auténticos mastodontes aéreos como el AC-130 o el helicóptero Hind.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.desertcombat.com
JUGADORES	LAN 64 Internet 64



VEREDICTO

Aunque todavía está por pulir, lo que hay es suficiente para que podamos hablar de una modificación extraordinaria, equilibrada y muy adictiva. Con algo más de tiempo, vehículos más variados y una ambientación de los escenarios acorde a los conflictos modernos, estaremos ante un pasatiempo de lujo.

8,5



OFF-WORLD RESOURCE BASE

Dos feroces razas se batirán en vastos escenarios espaciales renderizados en unas exquisitas 3D de gran resolución, en un desesperado intento por controlar los recursos que necesitan para expandir sus imperios.
En cada uno de los múltiples sistemas estelares de O.R.B. se pueden encontrar los preciados bienes para subsistir... y ahora ha llegado el turno de la lucha por el control en el Sistema Solar. Mientras ambas razas disputan una encarnizada batalla por la supremacía en el cinturón de asteroides, ignoran que una feroz amenaza alienígena se cierne sobre ellos, y pone en peligro la integridad del Sistema Solar por entero...



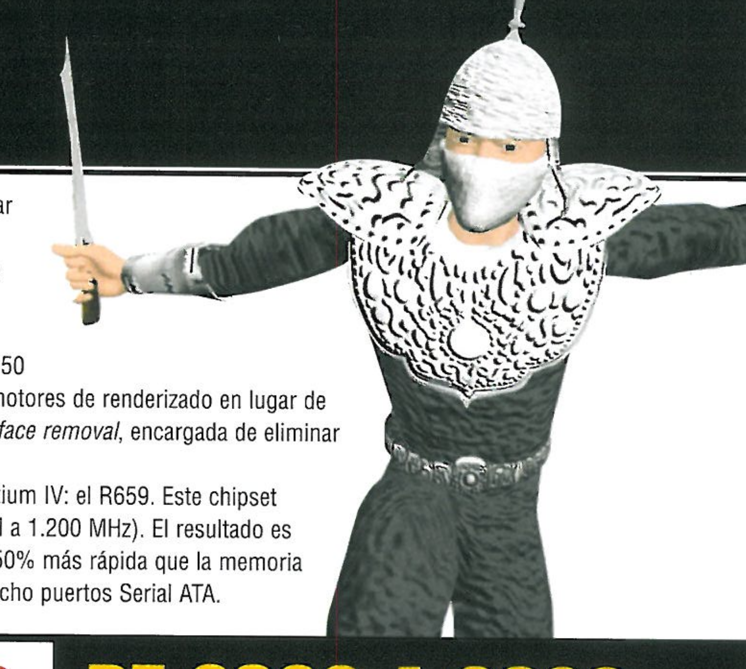




w w w . p l a n e t a d e a g o s t i n i . n e t

HASTA JULIO

SiS retrasa sus chips gráficos

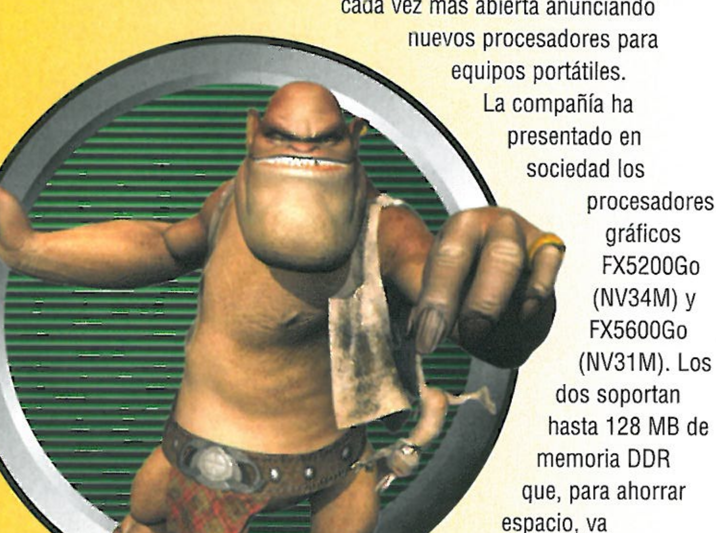


La compañía de fabricación de hardware SiS no ha podido presentar sus nuevos chips gráficos en la feria de tecnología CeBIT debido a problemas de producción. No obstante, sí que ha avanzado algo de información sobre sus principales características.
La segunda generación de los chips Xabre se basará en los procesadores gráficos SiS 340 y SiS 341. Su núcleo funcionará a 350 MHz y utilizará memoria DDR a 500 MHz. SiS 341 incluirá cuatro motores de renderizado en lugar de los ocho del SiS 340 e incorporará tecnologías como la *hidden surface removal*, encargada de eliminar las superficies ocultas para mejorar el rendimiento.
El fabricante también ha anunciado un nuevo controlador para Pentium IV: el R659. Este chipset utiliza cuatro canales independientes de memoria Rambus (RDRAM a 1.200 MHz). El resultado es un ancho de banda de 9,6 GB/s. O sea, que va a una velocidad un 50% más rápida que la memoria DDR de doble canal. Además, permite hasta 16 GB de memoria y ocho puertos Serial ATA.

MÁS MOVILIDAD

NVidia al asalto del portátil

El mercado de los portátiles está creciendo, lo que ha avivado el interés de los desarrolladores de hardware. NVidia se une a la veda cada vez más abierta anunciando nuevos procesadores para equipos portátiles.



La compañía ha presentado en sociedad los procesadores gráficos FX5200Go (NV34M) y FX5600Go (NV31M). Los dos soportan hasta 128 MB de memoria DDR que, para ahorrar espacio, va implementada directamente en el procesador. Al igual que sus hermanos de sobremesa, son totalmente compatibles con la versión 9 de DirectX. Una novedad destacable es que incorporan la tecnología Powermizer 3.0, destinada al ahorro de energía. Esta tecnología se activa cuando el ordenador se ve obligado a recurrir a la batería para funcionar. En esos casos, altera la frecuencia y el voltaje del procesador gráfico según las necesidades de cada momento.

DE 9200 A 9800

ATI sube un nuevo peldaño



ATI ha empezado a distribuir sus nuevos chips 9800 Pro, que funcionan a frecuencias de 380 MHz para el procesador y 680 MHz para la memoria. El precio de venta al público está en torno a los 399 dólares (más impuestos) para la versión de 128 MB y 499 para la de 256 MB. Este mes, la compañía tiene previsto empezar la distribución de los procesadores gráficos de gama inferior, es decir los Radeon 9200, 9600, 9600 Pro y 9800. Las tarjetas contarán con versiones de 64 y 128 MB de RAM excepto la Radeon 9800, que sólo estará disponible en su versión de 128 MB. Los precios, orientativos y sin contar impuestos, oscilarán entre los 79 dólares de la Radeon 9200 de 64 MB y los 349 de la Radeon 9800 con 128 MB de RAM.
Y eso no es todo, ya que ATI quiere hacerse también un hueco en el mercado de los portátiles con el procesador Mobility Radeon 9600, construido con tecnología de 0,13 micras. Es compatible con DirectX 9, funcionará a 300 MHz o 350 MHz (según la versión) y podrá gestionar hasta 128 MB de memoria GDDR2. También han presentado el Radeon 7000 IGP (RS250), que utiliza una arquitectura de 64 bits. Su bus puede funcionar con un ancho de banda de 400 o 533 MHz. Y no se han olvidado del ahorro de energía, que correrá cargo del sistema Powerplay.

3D MARK 2003 O AQUAMARK 3

Aspirantes a reyes de los bancos de pruebas

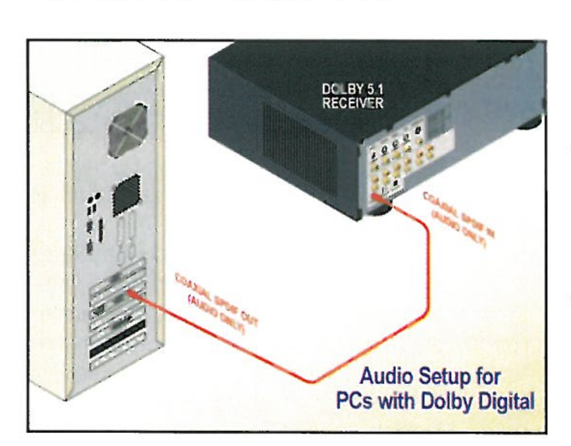


Ya no está muy claro si el programa de pruebas de rendimiento 3D Mark 2003 continuará considerándose el más fiable para los juegos. El programa realiza nueve pruebas de rendimiento sobre los *pixel shaders*, pero sólo dos de ellos utilizan la versión 2.0 (la que soporta DirectX 9). Además, parece que se pueden adulterar los resultados utilizando un pequeño truco de programación en la parte del código de los controladores que se encarga de ejecutar los *shaders*. Así que los resultados se pueden ver alterados fácilmente, confundiendo así a los usuarios.

Por otro lado, JoWood y Massive Development han anunciado la aparición de la versión 3 de Aquamark. Este programa de testeo incluye todas las características de DirectX 9 y podría convertirse en el nuevo referente de las pruebas de rendimiento para tarjetas gráficas. El programa se basa en el motor Krass de Massive Development, el utilizado en *Aquanox 2: Revelation*.

DOLBY Y LOS JUEGOS

Los laboratorios de audio apoyan a los desarrolladores



Los laboratorios Dolby han preparado un programa destinado a ayudar a los desarrolladores que quieran incorporar sonido 5.1 en sus juegos. El programa, que ya se ha probado en títulos como *America's Army*, *Unreal Tournament 2003* y *Delta Force: Black Hawk Down*, es una modificación de un software ya existente en consolas de nueva generación. Además de las herramientas necesarias, Dolby ofrece asistencia técnica para garantizar resultados óptimos.

FE DE ERRATAS

En nuestro anterior número, publicamos un precio de venta al público erróneo para la tarjeta Gainward GeForce 4 Power Pack! Ultra/750. El precio al que puedes adquirir esta tarjeta es de 369,30 €.

BAZAR DIGITAL



WILDCAT VP990 PRO

3D Labs ha lanzado una nueva versión de su tarjeta VPU para usos profesionales. Viene equipada con 512 MB de memoria DDR a 256 bits y soporta AGP 4x y 8x. Es capaz de manejar hasta 225 millones de vértices por segundo y *antialiaising* de alta calidad. La tarjeta incorpora dos salidas DV-1 con soporte tanto para monitores digitales como analógicos.

Precio: 999,00 €



AOPEN CRW 5224

El fabricante ha lanzado una nueva grabadora capaz de leer y grabar CD-R a una velocidad de 52x y CD-RW a 24x. La grabadora utiliza las tecnologías Just Link y Just Speed para prevenir errores durante la grabación y un buffer de 2 MB de memoria. El tiempo de acceso a la unidad es de 120 ms. Ello asegura copias de 700 MB en dos minutos y medio.

Precio: 68,21 €

CREATIVE SLiX AUDIGY 2

Si buscas un ordenador completo pequeño y silencioso, prueba con éste. Dispone de un procesador PIV a 2,4 GHz, 256 MB de memoria DDR a 266 MHz, 60 MB de disco duro, tarjeta gráfica Intel Extreme con 64 MB de RAM, teclado y ratón inalámbrico y la flamante Audigy 2 de Creative con altavoces 2.1 I-Trigue. El secreto de su silencio es que utiliza refrigeración líquida.

Precio: 1.199,00 €

TRUST 380USB SPACEC@M

La nueva webcam comercializada por Trust se adapta al actual estándar USB 2.0 para ofrecer una velocidad 40 veces superior a la del USB 1.0. De este modo, la cámara soporta una velocidad de hasta 30 fps con una resolución de 640 x 480. Incluye programa para la edición de vídeo, enfoque ajustable y balance de blancos.

Precio: 68,80 €



JUGAR EN LA TELE

El PC se cambia de pantalla

Los ordenadores **compatibles no dejan de tender puentes** hacia el resto de electrodomésticos. Seguro que **más de una vez has pensado en aprovechar la** pantalla de la **caja tonta** para echar unas partidillas de *Age of Mythology*. Pues que sepas que **ya es posible**.

La convergencia de los equipos de informática y otros electrodomésticos parece inevitable. Actualmente, todas las tarjetas gráficas incorporan una salida analógica con la que puedes conectarlos a la televisión. Gracias a programas como Hydravision o Nview, es posible gestionar imágenes distintas en cada una de las pantallas. Así que no es descabellado tener el ordenador cerca de la televisión y el equipo de música para poder dedicarlos a todo tipo de opciones lúdicas, incluidos los juegos. ¿Qué te hace falta para poner en marcha todo un centro lúdico en el comedor de tu casa? Pues no demasiado, la verdad. Te mostramos una configuración determinada, aunque en muchos casos puedes encontrar productos equivalentes de otras marcas.

Tarjeta VIVO

Encontrarás una gran variedad de tarjetas VIVO (Video In/Video Out) en el mercado, pero nosotros hemos optado por la Hercules 3D Prophet All-In-Wonder 9000 Pro por varias razones. Una de ellas es que incorpora un mando a distancia inalámbrico que permite acceder a todas las opciones de la tarjeta e incluso permite mover el ratón y ejecutar aplicaciones. Para comunicarse con el ordenador, utiliza la radiofrecuencia. De esta manera, podrás manejarlo aunque se encuentre en la habitación contigua.

La misma tarjeta incluye también un sintonizador estéreo con el que podrás sintonizar hasta 125 canales. Además, tendrás la opción de captar vídeo digital o analógico y comprimirlo en Mpeg 2 (720 x 576). El dispositivo dispone de un codificador que permite alcanzar resoluciones de hasta 1.024 x 768 en televisiones digitales. Y puedes grabar programas en tu disco duro y verlos aunque la retransmisión no haya finalizado.

El procesador Radeon 9000 Pro es el que ATI destina a cubrir el segmento bajo de tarjetas gráficas. No obstante, ofrece resultados más que suficientes en los juegos si tenemos en cuenta que vamos a verlos en una televisión y no en un monitor. Aunque comprásemos una tarjeta más cara, el resultado no diferiría demasiado.

Teclado y ratón inalámbricos

Una de las ventajas del PC frente a las consolas es la posibilidad de utilizar un completo teclado y un práctico ratón que aseguran un control óptimo para la mayoría de los juegos. De acuerdo, las consolas pueden incorporarlo, pero en el PC son tan imprescindibles y tan consustanciales como el gamepad en las consolas.

El Cordless Desktop Deluxe Optical es un conjunto de teclado y ratón de Logitech. Las teclas de función pueden desdoblarse para servir también funciones concretas. Para ello, una de las teclas hace la función de conmutador entre el sistema de teclado normal y los accesos rápidos. Viene acompañado de un ratón óptico de tres botones y rueda de despla-

7

NOMBRE: Desktop Deluxe Optical
FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: PS/2 o USB, frecuencia de transmisión 2,4 GHz, ocho teclas adicionales, teclas de función con doble utilidad.
PRECIO: 134,90 €

8,5

NOMBRE: Freedom 2.4 Cordless Joystick
FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, radiofrecuencia 2,4 GHz, tres ejes, diez botones, acelerador.
PRECIO: 85,00 €



7,5

NOMBRE: 3D Prophet All-In-Wonder 9000 Pro
FABRICANTE: Hercules
DISTRIBUIDOR: Hercules
CARACTERÍSTICAS: Procesador Radeon 9000 a 250 MHz, 64 MB de memoria DDR a 550MHz, AGP 4x/2x, conectores VGA, DVI-I y salida analógica, puerto FireWire.
PRECIO: 279,90 €

zamiento. Su diseño es simétrico, lo que hace que pueda ser usado por diestros o zurdos.

Además, incluye teclas que facilitan la apertura de reproductores, navegadores o correo electrónico. Desde el mismo teclado, podrás acceder al control de volumen o a los controles del reproductor de música que utilizas habitualmente. Su instalación es realmente fácil. El receptor es USB, así que sólo tienes que conectarlo y sincronizar los dispositivos. Eso sí, para acceder a las funciones de tecla especiales y poder configurarlas, necesitarás instalar el programa iTouch.

Transmisor inalámbrico de audio y vídeo

Enviar la señal a la televisión puede resultar complicado. A menos que tengas el ordenador en la pared contigua y un simple agujerito te permita pasar los cables de audio y vídeo, tendrás que recurrir a un dispositivo que permita conectar el PC y el televisor.

Trust dispone de un práctico y fácil sistema para conseguirlo. Se trata del 1620 W Wireless Televiewer. Este dispositivo consta de un receptor y un emisor. Este último se puede conectar tanto a la salida VGA de la tarjeta gráfica, intercalando un conector, como a su salida analógica. En el primer caso, el propio dispositivo es el encargado de convertir la señal en vídeo compuesto o S-Video y soporta resoluciones de hasta 1.600 x 1.200 píxeles. Un conmutador te permite seleccionar la entrada de la imagen.

El audio sólo utiliza una clavija minijack que debes conectar a la salida de la tarjeta de sonido. En cuanto al receptor, sólo dispone de las correspondientes salidas de audio y vídeo. Éstas utilizan conexiones RCA, pero el aparato viene surtido con un buen número de cables y adaptadores. Podrás conectarlo fácilmente a tu televisión o llevar a él el video y conectar el audio al equipo de música.

Para ajustar mejor la imagen, el emisor incorpora un menú OSD en el que podrás calibrar distintos parámetros, como el brillo, el contraste, la posición, etc. Para evitar interferencias, dispone de cuatro canales distintos muy fáciles de seleccionar comprendidos entre los 2,4 y los 2,485 GHz. Además de para enviar tus juegos a la televisión, puedes emplearlo para reproducir DVD o archivos de audio.

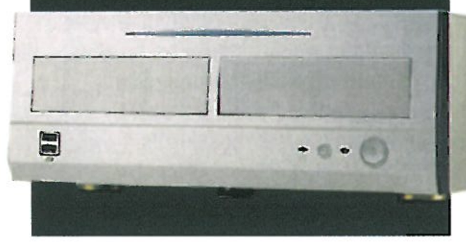
8

NOMBRE: 1620 W Wireless Televiewer
FABRICANTE: Trust
DISTRIBUIDOR: Trust
CARACTERÍSTICAS: Emisor y receptor de audio y vídeo, conversión VGA a analógica, resolución 1.600 x 1.200.
PRECIO: 174,48 €



MÁS PEQUEÑO

No sólo se puede jugar en la televisión del salón teniendo el ordenador en la habitación. La aparición de procesadores como el VIA C3 ha permitido solventar problemas como el excesivo tamaño de las torres o el ruido de los ventiladores, con lo que incluso puedes optar por colocar el ordenador en el salón. Fabricantes de cajas para ordenador se han aprestado a ofrecer todo tipo de soluciones para que los ordenadores micro ATX no ocupen más espacio que un reproductor de DVD tradicional. Lo dicho, la convergencia entre distintos soportes tecnológicos es inevitable.

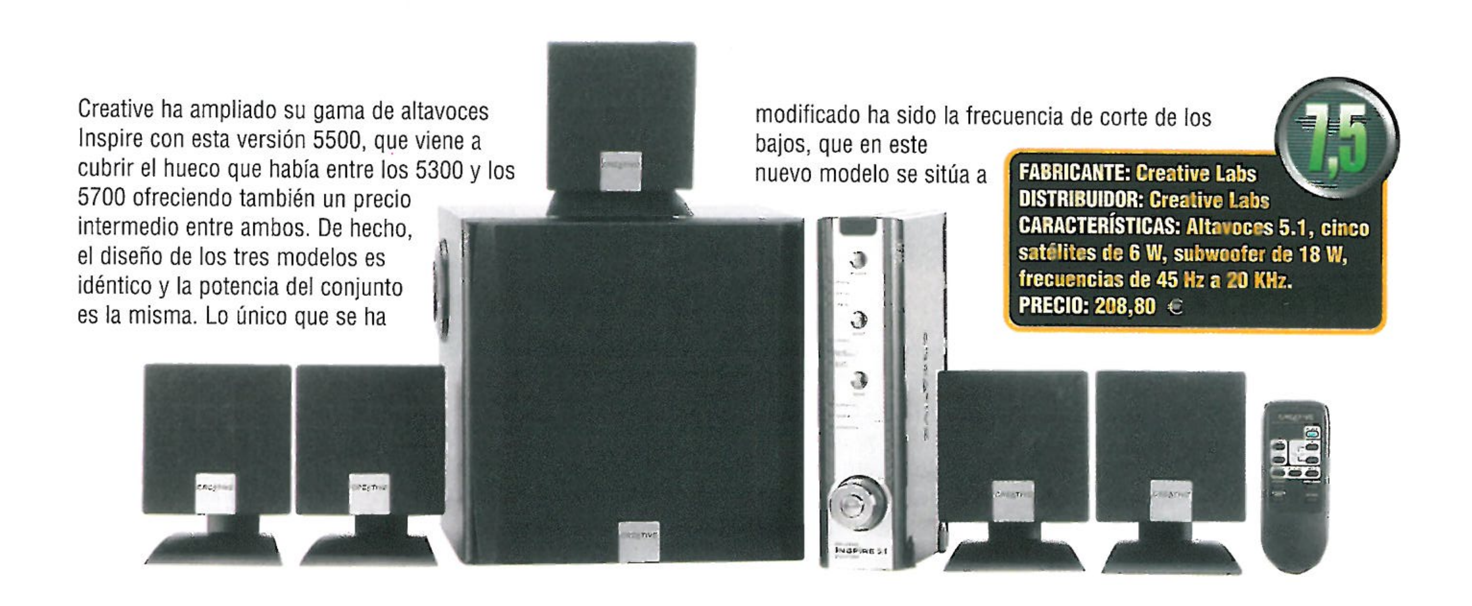


Joystick inalámbrico

En principio, el combo de teclado y ratón debería ser más que suficiente para jugar a juegos e incluso navegar por Internet sentado frente al televisor. Pero si prefieres disponer de otro periférico para controlar los juegos, te proponemos el Freedom 2.4 Cordless Joystick. También utiliza la radiofrecuencia (2,4 GHz) para comunicarse con el receptor, así que las paredes no serán obstáculo. Se trata de un dispositivo preciso, con una gran base para garantizar su estabilidad y con acelerador incorporado.

El mismo fabricante, dispone también del Cordless Rumblepad. Se trata de un pad de las mismas características que el joystick que, además, dispone de force feedback.

CREATIVE INSPIRE 5.1 5500 DIGITAL



Creative ha ampliado su gama de altavoces Inspire con esta versión 5500, que viene a cubrir el hueco que había entre los 5300 y los 5700 ofreciendo también un precio intermedio entre ambos. De hecho, el diseño de los tres modelos es idéntico y la potencia del conjunto es la misma. Lo único que se ha modificado ha sido la frecuencia de corte de los bajos, que en este nuevo modelo se sitúa a

7,5

FABRICANTE: Creative Labs
DISTRIBUIDOR: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites de 6 W, subwoofer de 18 W, frecuencias de 45 Hz a 20 KHz.
PRECIO: 208,80 €

.AUDIO 80

Cada vez es más frecuente que los juegos con opciones en red incorporen dispositivos de comunicación por voz. Si andas buscando unos auriculares ligeros y plegables, estos te serán muy útiles. Los .Audio 80 ofrecen una excelente reproducción incluso cuando se emplean niveles de volumen alto. Disponen de un micrófono unidireccional que elimina con eficacia el ruido del entorno para que la comunicación sea clara y nítida. Si dispones de un programa de reconocimiento de voz, esta característica te será especialmente útil en entornos ruidosos. El micrófono está en el extremo de un brazo plegable para que puedas retirarlo cuando no se utiliza.

El dispositivo incorpora un control de volumen, así como un interruptor para desconectar el micrófono. Todo el conjunto es mucho menos aparatoso que el .Audio 90 y considerablemente más ligero. El habitáculo de los altavoces, por ejemplo, tiene la forma y el tamaño (aproximado) de la oreja. A pesar de que carecen de almohadilla externa para evitar la presión directa sobre el pabellón auditivo, son muy cómodos incluso en usos prolongados.

La gama de frecuencias es amplia y los bajos suenan realmente bajos. Quizás ésta sea la causa de que los agudos queden algo eclipsados. No obstante, reproducen perfectamente toda la gama de frecuencias y sonidos. Si buscas algo ligero y de calidad tanto para juegos como para música, estos auriculares no te decepcionarán.

8

FABRICANTE: Plantronics
DISTRIBUIDOR: Plantronics
CARACTERÍSTICAS: Altavoz de 28 mm con imán de neodimio, frecuencias de 20 Hz a 20 KHz, micrófono electret de 100 Hz a 8 KHz y conexiones mini-jack.
PRECIO: 44,08 €

VISION MASTER 1451

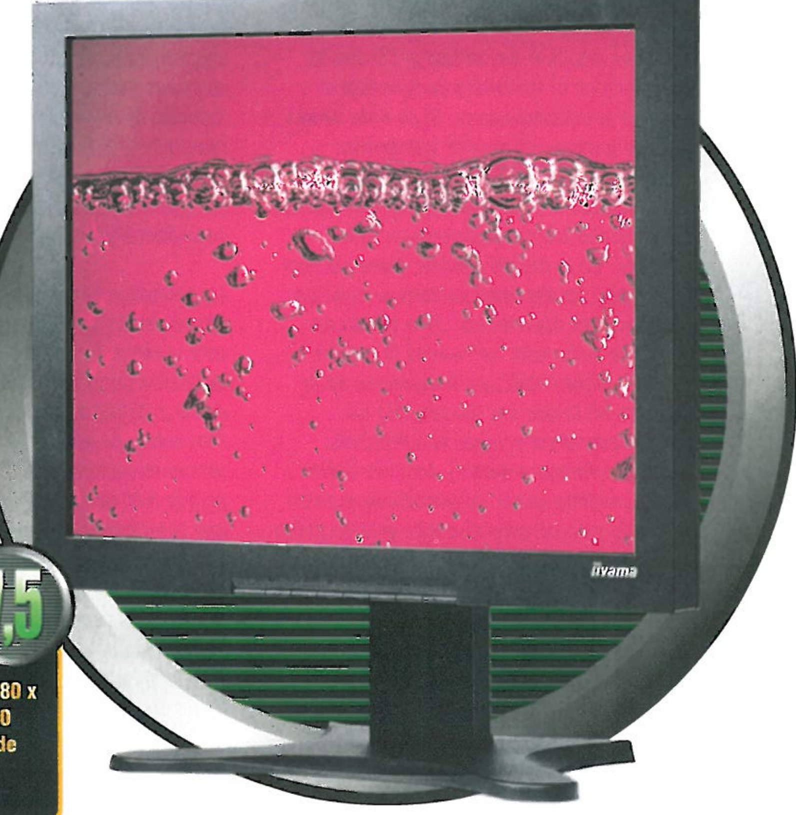


La célebre ley de Murphy tiene plena vigencia en el mundo del hardware. Mientras los monitores TFT siguen ganando terreno a los CRT, estos últimos cada vez son más asequibles. Este es el caso de esta pantalla comercializada por Iiyama, que es de 19" y ofrece una resolución máxima de 1.600 x 1.200. Dispone de un sistema para evitar molestos reflejos, con lo que se consigue una perfecta visión desde distintos ángulos. En la parte frontal, dispone de un menú OSD con tres botones, uno de selección y otros dos para navegar. Un cuarto botón se encarga de cerrar el menú cuando finalizas la configuración. Por defecto, el monitor dispone de ocho ajustes definidos. Además, puedes añadirle 20 configuraciones personalizadas adicionales.
A diferencia de lo que es habitual en los productos Iiyama, el fabricante no ha incorporado ningún hub USB ni altavoces. Se trata de un inconveniente a tener en cuenta, sobre todo si dispones de muchos dispositivos de quita y pon que utilicen un puerto USB. No obstante, el modelo 1451 está pensado como un producto de calidad a buen precio. Garantiza una notable calidad de imagen en los juegos, con colores vivos y una imagen estable y nítida. Si quieres apostar por un monitor grande a precio económico, ésta es una buena opción.

FABRICANTE: Iiyama
DISTRIBUIDOR: Iiyama
CARACTERÍSTICAS: 19", resolución 1.600 x 1.200, dotpitch de 0,26 mm, frecuencia horizontal de 30 a 96 KHz.
PRECIO: 242 €

IIYAMA AS4821DT

Otro producto Iiyama. En este caso, un monitor TFT de 19 pulgadas pensado para ofrecer las máximas prestaciones. Sí, es caro, pero tiene sus virtudes. Por ejemplo, incorpora dos entradas de señal, una digital y otra analógica, que se pueden seleccionar desde el propio frontal, así que puedes utilizarlo en dos dispositivos distintos sin tener que cambiar los cables.
Se trata de un conjunto bastante pesado, pero éste es el precio que debes pagar si no quieres tener un transformador rondando por debajo de la mesa. Además, incorpora un hub USB de cuatro puertos en la parte inferior de la pantalla. Su acceso no es fácil, así que no es recomendable para conectar y desconectar periféricos a menudo.
La peana del monitor dispone de un espacio destinado a recoger los múltiples cables que van conectados a él. La velocidad de respuesta es aceptable. Permite la reproducción de DVD y jugar a títulos de acción sin que se produzcan latencias ni pérdidas de calidad de la imagen.
La resolución máxima es de sólo 1.280 x 1.024, como en los monitores de 17 pulgadas, por lo que no podrás disfrutar en las mejores condiciones de juegos que permiten una resolución mayor. En cambio, las tareas normales de Windows pueden realizarse perfectamente a estas resoluciones. Se trata de un buen monitor, pero te recomendamos que esperes a que baje un poco de precio.



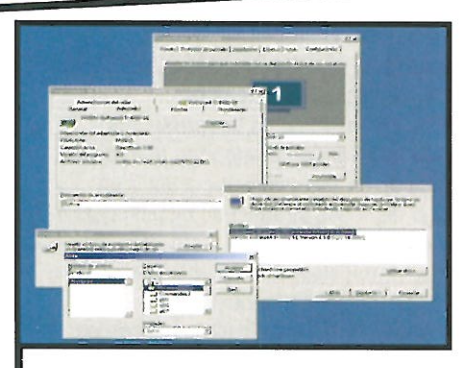
FABRICANTE: Iiyama
DISTRIBUIDOR: Iiyama
CARACTERÍSTICAS: 19", resolución 1.280 x 1.024, frecuencia horizontal de 24 a 80 KHz, luminancia de 250 cd/m, ángulo de visión de 85º, latencia de 25 ms.
PRECIO: 1.375 €





SOLUCIONES A LA CARTA

Inauguramos una nueva sección dedicada a dar respuesta a las múltiples consultas técnicas sobre hardware que nos llegan. Este mes, respondemos a una serie de cartas y mensajes que se habían acumulado en el buzón de Carta Blanca.



Los caprichos de Windows

He reinstalado Windows y me encuentro con que ha instalado los controladores de un modelo diferente al que yo tengo. ¿Afectará al funcionamiento de mi PC? ¿Cómo puedo instalar la tarjeta correcta?
Jorge Bermúdez (e-mail)

Los controladores que Windows instala por defecto no suelen crear problemas graves, pero sí pueden mermar el rendimiento de algunos dispositivos. Utiliza el CD que te proporcionó el fabricante de la tarjeta e instala sus controladores. Si se trata de una tarjeta antigua, es posible que existan controladores más avanzados. Descárgatelos e instálalos. Si el problema persiste, tendrás que instalar los controladores de forma manual. En la opción Mostrar, tienes la lista completa. La siguiente ventana te mostrará las opciones disponibles. Si tu tarjeta no aparece en la lista, selecciona la opción Utilizar disco e indícale la ubicación de la carpeta en la que has descargado los controladores (si estaban comprimidos, descomprímelos primero). Una vez hecho esto, continúa con la instalación de manera habitual y comprueba que todo está en orden después de reiniciar el equipo.



Tarjeta nueva

Bueno, decir que he adquirido el *GTA III* hace poco y que me ha gustado mucho. Decir también que es muy adictivo y que si la gente piensa que es demasiado violento (un poco sí) pues que sólo jueguen los que tengan la edad adecuada. Es muy simple. Ahora, vamos al problema. Tengo un AMD 1800+, 256 MB de RAM y una ATI Rage 128 GL AGP (32 MB de RAM) y no sé, pero creo que deberían ser suficientes para jugar "decentemente". La calidad gráfica es buena, veo el juego bien, pero me va muy lento. ¿A qué puede ser debido?
Manuel Gil (e-mail)

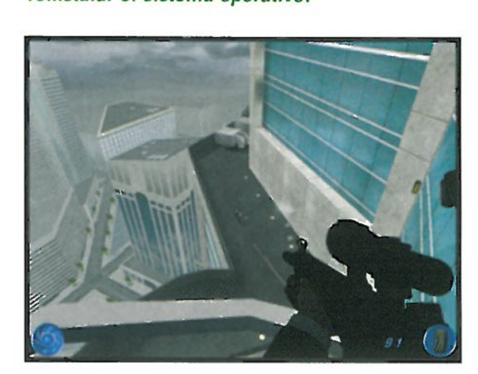
El problema debe ser que estás utilizando una tarjeta AGP 2x. Si es así, deberías sustituirla por una que soporte AGP 4x. Pero antes de hacerlo, asegúrate de que la ranura AGP de tu placa base sea capaz de funcionar a esa velocidad. Como medida provisional, puedes instalar los controladores más recientes y la versión más actualizada de DirectX.



La vieja amiga

¿Qué ventajas y desventajas tiene el Windows XP respecto al 98? Otra cosa, cuando acabo de jugar a *Counter Strike* y voy a cerrar el ordenador, me sale un mensaje de error. Se pone la pantalla azul de Windows y dice: "Excepción en OE (el número), se cerrará la aplicación en curso". ¿Cómo lo puedo arreglar?
Juan Ramírez Fuentes (e-mail)

La diferencia básica entre los dos sistemas operativos es que XP funciona a 32 bits. De esta manera, te ahorras los problemas derivados de usar software y controladores de 16 y 32 bits al mismo tiempo. La desventaja es que, aunque puede emular versiones anteriores de Windows, algunos juegos antiguos no funcionan. La pantalla de que hablas aparece cuando existe algún conflicto entre Windows y un componente de hardware o alguna aplicación. Puedes intentar solucionarlo comprobando si algún dispositivo no funciona de forma adecuada, y reinstalando sus controladores. Ve al Panel de control, selecciona Sistema y, una vez allí, Administrador de dispositivos. Si ves algún signo de admiración dentro de un triangulito amarillo, ésa es la prueba de que el dispositivo está en conflicto. Si no hay ninguno, el problema estará en algún componente del sistema, así que deberás reinstalar el sistema operativo.



Ni Nightfire ni Challenge

Alquilé dos juegos, *007 Nightfire* y *RalliSport Challenge*, a los que no he podido jugar. El primero, nada más entrar, me cuelga el ordenador, y con el otro sólo veo el cuentakilómetros, el cielo y una vasta extensión de suelo marrón completamente liso en 360º. Ni coche, ni escenarios ni nada de nada. ¿Puede ser un problema de equipo o de tarjeta gráfica? Mi equipo consta de Windows 98 SE, un Athlon XP a 2 GHz, 512 de RAM DDR y una tarjeta ATI Radeon 9000. Para mi trabajo como diseñador gráfico me va bien, pero uno también tiene su vena ludópata y me gustaría saber cómo solucionar este problema, si es posible.
JaW (e-mail)

En el caso de 007 Nightfire, parece que existe un conflicto con la versión 4.14.0001.9076 de los controladores de ATI. En la web del juego (http://www.ea.com/eagames/official/007_nightfire/home.jsp), encontrarás un parche para solucionar este problema. También puedes buscar unos controladores más avanzados en la página del fabricante de la tarjeta. Sobre RalliSport Challenge, en http://www.microsoft.com/games/PC/rallisport_challenge.asp encontrarás una práctica herramienta para comprobar la compatibilidad de tu hardware con el juego. Es probable que instalando controladores más avanzados o reinstalando DirectX8 solventes el problema.

SUSCRÍBETE



12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10

¿Aún no te has suscrito a *Game Live*? Hazte un regalo como Dios manda y consigue 12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10. Oportunidades como ésta no se presentan todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

- ☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐
- ☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐ **(Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)**

Nombre y Apellidos...Telf..........................

Dirección...

Población..............................C.P.........................Provincia..

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (SUSCRIPCIONES)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



¿Quieres iniciar una nueva vida traficando con sandalias de esparto en el otro extremo de la galaxia**? ¿O dedicarte a la piratería** tropical de guante blanco y calzoncillo limpio**? ¿O** tal vez **seguir la estela de tu padre** virtual **al volante de un bólido** de competición? La posibilidad existe.

FREELANCER



Éste es uno de aquellos juegos que generan expectación. Su ambición y voluntad de romper moldes le han hecho ganarse unos cuantos detractores, pero seguro que coincidirás con nosotros en que hay que probarlo para opinar. Además, si has leído nuestro análisis, ya sabrás que *Freelancer* vale la pena.

La demo permite tomar parte en los primeros instantes del juego. Una estación espacial es atacada por sorpresa y tú eres uno de los pocos supervivientes. Eres piloto, pero tu nave desapareció en el ataque, así que tendrás que buscarte la vida. De esta forma, empezará un tutorial encubierto que no tiene que ver con las habituales academias de vuelo y te mete de lleno en misiones reales. Conocerás a algunos de los protagonistas principales de *Freelancer*, aprenderás a volar y empezarás a comprender el complejo entramado de relaciones entre las facciones que habitan el espacio exterior. Una vez finalizada la demo, podrás seguir volando, aunque no se te asignarán misiones nuevas ni tendrás acceso a otros sectores.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Freelancer.exe
GÉNERO: Acción/Simulación
DESARROLLADOR: Digital Anvil
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 600, 128 MB RAM, 284 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.

CONTROLES

Acelerar: W • **Frenar:** S
Postquemador: Tabulación • **Izquierda:** A
Derecha: D • **Disparar:** Botón izq. ratón
Activar vuelo con ratón: Barra espaciadora

SUMARIO

DEMOS

- FREELANCER
- TROPICO 2: PIRATE COVE
- PRO RACE DRIVER
- HARBINGER
- ECHELON: WIND WARRIORS

PARCHES

- COMMAND & CONQUER: GENERALS 1.4
- NEW WORLD ORDER 1.4
- TOM CLANCY'S SPLINTER CELL 1.1
- SYBERIA (PARCHE 3)
- PLATOON 1.14

EXTRAS

- UNREAL TOURNAMENT 2003 BONUS PACK
- ROGER WILCO
- VÍDEO DE WORLD OF WARCRAFT
- FONDOS DE ESCRITORIO DE FREELANCER

UTILIDADES

- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

TROPICO 2: PIRATE COVE

INSTALACIÓN: D:\Demos\tropico2.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: PopTop Software
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PII 400, 128 MB RAM, 195 MB libres en disco duro, DirectX 8.1.



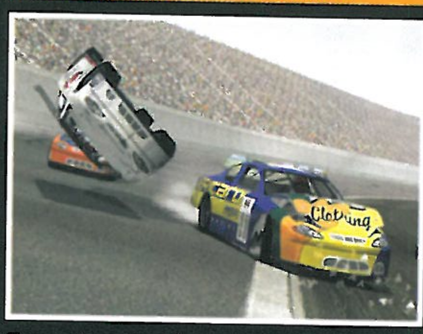
Bastantes quebraderos de cabeza les trajo a PopTop el haber convertido las dictaduras tropicales en base del argumento de su juego. Así que ahora han optado por una premisa menos comprometida: los piratas. La demo que te ofrecemos consiste en una misión. Tú eres el pirata jefe y amo de una pequeña isla. A tus órdenes tienes a dos capitanes de barco, pero sólo dispones de un navío. Tendrás que apañártelas para construir rápidamente un segundo barco y mantener entretenida a la tripulación.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

PRO RACE DRIVER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Pro Race.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Codemasters
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PII 700, 128 MB RAM, 149 MB de espacio libre en disco duro, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 8.1b.



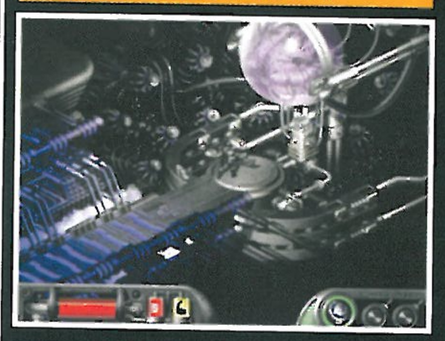
En esta demo tendrás que correr una vuelta contrarreloj para que el equipo confíe en ti y te ofrezca un volante con el que participar en futuros campeonatos. Si superas la prueba, podrás participar en una primera carrera. *Pro Race Driver* juega mucho con las escenas de vídeo para introducirte en el argumento, algo poco frecuente en los juegos de carreras.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • **Frenar:** Flecha abajo
Izquierda: Flecha izq. • **Derecha:** Flecha dcha.
Freno de mano: Barra espaciadora
Subir marcha: A • **Bajar marcha:** Z • **Cámara:** C

HARBINGER

INSTALACIÓN: D:\Demos\Harbinger.exe
GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Silverback Entertainment
EDITOR: Dreamcatcher
REQUISITOS: PII 500, 128 MB RAM, 143 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.0a.



Cojamos *Diablo II*, embarquémonos en un viaje espacio-temporal hacia un lejano futuro y añadamos un poco de estética de cómic. El resultado será algo parecido a *Harbinger*. Aunque en la versión final del juego podrás elegir entre tres personajes distintos, en la demo sólo está disponible el personaje humano. Tras una breve introducción en la que conocerás a dos de los comerciantes clave del juego, podrás acceder al primero de los niveles, en el que te espera un pequeño ejército de enemigos mecanizados.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

ECHELON: WIND WARRIORS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Echelon.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Madia
EDITOR: Buka Entertainment
REQUISITOS: PII 400, 64 MB RAM, 134 MB de espacio libre en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 8.1.



Echelon: Wind Warriors es la secuela de un juego que te ponía a los mandos de las mejores naves de la Federación Galáctica, lo mismo que tendrás que hacer ahora. Además, la demo te permite repasar el juego en profundidad. Nada más y nada menos que una generosa parte de una campaña, alguna misión independiente y varias multijugador son lo que encontrarás si te decides a probarla.

CONTROLES

Subir: Flecha arriba • **Bajar:** Flecha abajo • **Avanzar:** D
Retroceder: Barra espaciadora • **Derecha:** R
Izquierda: W • **Potencia al máximo:** Retroceso
Cambio arma: Tabulación • **Disparo:** Botón izq. ratón

EXTRAS DE LUJO

El CD de este número contiene una serie de extras que te darán mucho juego. Empecemos por una utilidad, el programa Roger Wilco, que te permitirá hablar a distancia con tus amigos mientras juegas con ellos en red.

¿Quieres vídeos? Pues échale un vistazo al de *World of Warcraft*. ¿Prefieres un pack de expansión oficial? No dudes en instalar el de *Unreal Tournament 2003*. Este lote consta de diez mapas nuevos que podrás jugar en los diferentes modos de juego, a los que se añaden tres nuevos.

El primero de estos modos es el llamado Mutant. En él, uno de los jugadores hace de mutante, lo que significa que tiene todas las armas a su disposición, es invisible y más ágil que el resto de jugadores. El nivel de vida del jugador mutante va bajando con el tiempo y sólo se recupera a medida que acaba con los demás. Sólo el mutante suma puntos. Los otros jugadores deben perseguirle e intentar acabar con él. El que lo consigue pasa a ser mutante.

El modo Last Man Standing (El último gana) está sacado del primer *Unreal Tournament*. Es un violento modo de todos contra todos en el que cada jugador que eliminas te proporciona nuevos puntos de salud. El tercer y último modo es el llamado Invasion. En él, un grupo de jugadores une sus fuerzas para hacer frente a oleadas de enemigos.

Y eso no es todo, ya que este Bonus Pack incorpora dos nuevos combos, Pint-sized y Camouflage. El primero hace que el jugador mida la mitad del tamaño normal y el segundo hace que, como los camaleones, adquieras el color del entorno para pasar desapercibido.





SWAT 3
Close Quarters Battle

Sí, el juego que regalamos este mes **es una auténtica pieza de coleccionista**, un producto **para paladares exquisitos**. Hoy que tanto se habla de acción táctica: ¿qué tal **una inmersión** en el juego de operaciones especiales más **pausado, cerebral y verosímil**?

Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: TakeDown Studio
REQUISITOS: PII 233, 32 MB de RAM; 494 MB libres en el disco duro.



Controles

Adelante	Flecha arriba
Atrás	Flecha abajo
Izquierda	Flecha izquierda
Derecha	Flecha derecha
Agacharse	C
Levantarse	S
Recargar	R
Usar/Abrir	U
Inventario	Barra espaciadora
Inclinarse izquierda	/ (teclado numérico)
Inclinarse derecha	- (teclado numérico)
Sin inclinación	* (teclado numérico)
Disparo	Botón izq. del ratón
Correr	Botón dcho. del ratón

En primer lugar, debes saber que existen varias versiones de *SWAT 3. Close Quarters Battle* es la primera de ellas, así que, en cuanto la instales, tendrás en tu ordenador la 1.0. Si quieres incorporar las mejoras que han ido apareciendo y acceder al modo multijugador, debes instalar los parches que la actualicen a la versión 2.1.

Eso supone descargar e instalar en primer lugar el que actualiza la versión 1.0 a la 1.6 y, a continuación, hacer lo propio con el que pasa a la 2.1. Todas estas descargas pueden hacerse desde la página oficial del juego (http://swat3.sierra.com/), en la que encontrarás un esquema detallado de los pasos a seguir.

Eso sí, siempre tienes la opción de jugar el juego tal cual te lo regalamos, prescindiendo de actualizaciones. En ese caso, podrás acceder a las mismas opciones individuales y jugar a las misiones por separado y en el orden que elijas o seguir el orden establecido en la opción llamada Carrera. Pero no te precipites, ya elegirás después por cuál de los modos de juego optas. El primer paso es hacer clic sobre el logo de la unidad SWAT y, una vez en el menú de opciones, configurar los controles a tu gusto, ya que es probable que la configuración prevista no acabe de convencerte, sobre todo si eres jugador habitual de juegos de acción.

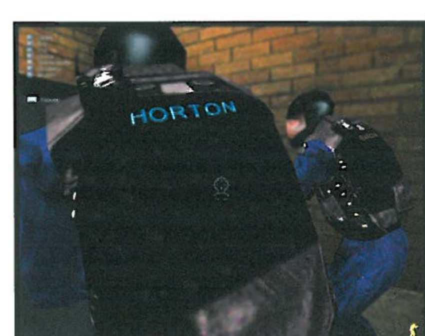
Al filo de lo imposible

Hecho esto, llega el momento mágico. La hora de la verdad. El momento de integrarse en la unidad SWAT. Tras la descripción de tus características como agente, debes decidir a qué sargento te unes. De hecho, se trata de una forma rápida de decidir qué hombres formarán parte de la unidad que tú vas a liderar, ya que cada sargento tiene ocho agentes a sus órdenes.

El siguiente paso es que te informen de cuál va a ser tu primera misión. No esperes que sea pan comido: formas parte de una unidad de élite de la policía y te esperan situaciones muy comprometidas. Tendrás la posibilidad de elegir las armas que se van a usar. En algunas misiones, hasta determinas el punto de entrada. Es sumamente importante que tengas en cuenta dos cosas. La primera, que eres un policía, así que tendrás que responder de todas tus acciones. La segunda, que eres tú el que dirige el asalto y da las órdenes. Cuando acabes la misión, se realizará un informe que será valorado exhaustivamente por tus superiores.

Otro detalle de suma importancia: éste es un juego realista, y bastará un disparo

Un pequeño espejo te ayudará a ver lo que hay detrás de las esquinas.



Los colores permiten identificar en qué equipo está cada uno.



Aunque se quejen, no te olvides de esposar a sospechosos y rehenes.



Tus muchachos saben lo que hacen: puedes confiar en ellos.

certero para que acabes en el hospital o fuera de circulación. Con toda probabilidad, estás ante el juego de acción táctica de ritmo más pausado que existe. Debes asomarte constantemente a las esquinas y coordinar los movimientos de un grupo bastante numeroso en espacios cerrados.

Pero la grandeza de *SWAT 3* es que puedes hacer que tu escuadrón funcione como una orquesta bien conjuntada si sabes dar las órdenes correctas. Montárselo de héroe solitario no tiene mucho sentido. No resulta ni eficaz ni divertido. Así que debes acostumbrarte a un estilo de juego sensato y prudente y a contar con tus hombres en todo momento. Cada paso debe ser fruto de la reflexión y el cálculo.

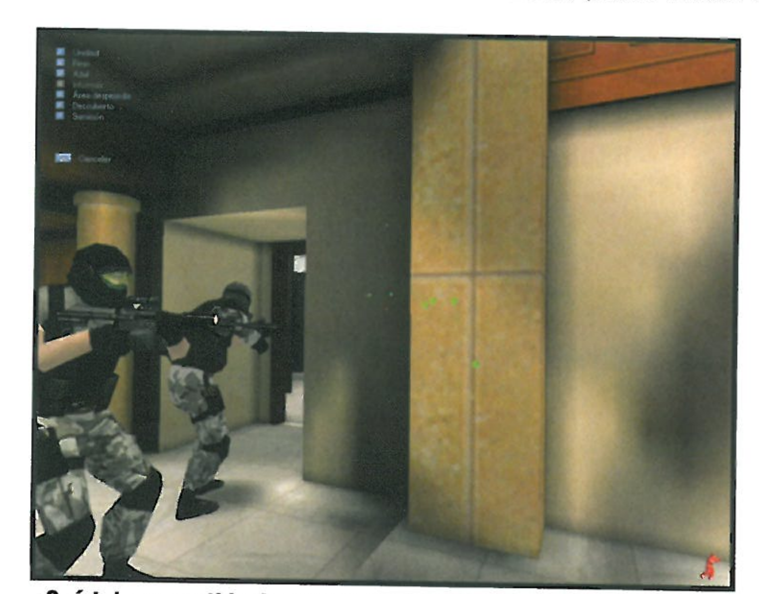
Delega y vencerás

El éxito en las misiones depende de que tengas muy claro cuál es tu puesto, quién está a tu cargo y ante quién debes responder. Como líder, te corresponde servir de enlace con el oficial al mando de la operación, que lo supervisa todo desde el exterior. Cuanto te topes con un sospechoso o con un rehén, tendrás que informar por radio a tu superior directo de su estado y preguntarle cuándo se puede proceder a su evacuación.

Hay un par de detalles que debes tener muy en cuenta si quieres que la cúpula del SWAT valore positivamente tus actuaciones. Uno de ellos es retirar todas las armas que encuentres, desde las que lleven encima los sospechosos hasta las que hayan podido quedar abandonadas en puntos concretos del escenario. Igual de importante resulta esposar a los sospechosos y rehenes antes de su evacuación por una simple cuestión de seguridad. Los únicos que no deben ser esposados son los ancianos y los niños. Si lo haces, ello influirá negativamente en tu evaluación final.

Éste es un juego realista, y bastará un disparo certero para que acabes fuera de circulación

Si has actualizado el juego a la última versión, podrás acceder a las opciones multijugador y a partidas personalizadas en las que tus contrincantes serán controlados por el ordenador. Las modalidades son de lo más variadas, desde partidas para jugar las misiones de forma cooperativa hasta combates a muerte individuales o por equipos. Si lo prefieres, también es posible usar munición de pintura. Además, si el juego te gusta y te quedas con ganas de más, puedes visitar la web oficial y las de aficionados al juego en busca de modificaciones. Hay muchas, muy originales y de bastante calidad.



¿Qué tal una partida de paintball? En *SWAT 3*, casi todo es posible.



Puedes identificarte como policía y pedir colaboración.

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº11 ☐ nº10 ☐ nº12 ☐ nº13
☐ nº14 ☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23 ☐ nº24
☐ ESPECIAL nº3 ☐ nº25 ☐ nº26 ☐ nº27

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

Oferta válida únicamente en España

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐ (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos...Tel....................

Dirección..

Población.............................C.P.....................Provincia.................................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IXO PUBLISHING IBÉRICA S.L. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

games.terra.es

Ha nacido Terra Games. Compite contra todos.

Prepárate, sufre, entrena. Vas a saber lo que es jugar de verdad.

Si eres un fanático de los juegos on line y sólo te gusta competir contra los mejores, estás de suerte. Ya está aquí Terra Games, la nueva locura en juegos de Terra. Con tres niveles de desafío, independientemente de tu velocidad de acceso. Con tu historial de victorias, los ranking, la posibilidad de reservar sala para retar a tus rivales y sobre todo, con los juegos más actuales. En Terra Games tu mejor amigo, eres tú mismo.



Telefónica

La Trilogía Dragon's Lair alcanza el nivel Premium

UNA EDICIÓN LIMITADA Y NUMERADA QUE NO PUEDES PERDERTE

La Trilogía Don Bluth's Dragon's Lair

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS



Dragon's Lair — PC·CD-ROM

Dragon's Lair II — La máquina del tiempo — PC·CD-ROM

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

La Trilogía Dragon's Lair — Edición Limitada y Numerada 20 Aniversario (1983-2003) — La edición coleccionista de La Trilogía Dragon's Lair Premium consta exclusivamente de 9.950 ejemplares — Ejemplar núm. 0001

TU EDICIÓN LIMITADA YA ESTÁ AQUÍ. HAZTE CON ELLA.

Reproducción absolutamente fiel de la jugabilidad de las tres máquinas recreativas ▮ Descubre cada una de las más de 60 fases que componen la Trilogía ▮ 150.000 dibujos para crear más de una hora de animación interactiva ▮ Por primera vez los tres títulos íntegramente doblados al castellano ▮ Imagen a pantalla completa restaurada digitalmente ▮ Sonido y banda sonora en calidad estéreo digital ▮ Ajuste de sincronía NTSC/MPEG sin pérdida de fotogramas ▮ Recomposición de secuencias y rotulación en castellano de textos en pantalla ▮ Nuevas opciones de juego: Modo guiado, Ver película y Selección de fase.



La Trilogía Dragon's Lair Premium se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Especial "Cómo se hizo" en www.fxplanet.com